Fate stay night

Heaven's Feel

I

presage flower

ANIMATION MATERIAL



イントロダクション

劇場版『Fate/stay night[Heaven's Feel]』I.presage flowerは、2017年10月14日より全国の映画館で公開された。本作は2004年にTYPE-MOONが発売したヴィジュアルノベルゲーム『Fate/stay night』を原作とする作品。原作にはヒロインが異なる三つのルートが用意されており、間桐桜をヒロインとする[Heaven's Feel]は、三つ目の最終ルートとなる。

本作のアニメーション制作は、2007年に劇場版『空の境界』七部作を制作して以来、TYPE-MOON作品のアニメ化を10年以上手掛けてきたアニメーションスタジオ・ufotable。監督の須藤友徳は『Fate/stay night』以前からTYPE-MOON作品のユーザーであり、劇場版『空の境界』ではキャラクターデザインと作画監督を務めたクリエイター。須藤は2004年にリリースされた『Fate/stay night』、『Fate/stay night [Réalta Nua]』、そして続編にあたるファンディスク『Fate/hollow ataraxia』を経て、今だからこそ描くことができる[Heaven's Feel]を完成させた。

本作は全三章で構成される『Fate/stay night[Heaven's Feel]』の一作目。衛宮士郎と間桐桜の新たな物語が、ここから始まる。

目次

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower



Tomonori SUDOU

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower 監督インタビュー

『Fate/stay night』を初めて手にしたときから、映像化を考えてきた。



須藤友徳

監督
キャラクターデザイン
総作画監督

すどう・とものり／神奈川県出身、ufotable所属のアニメーター、アニメーション監督。『住めば都のコスモス荘 すっとこ大戦ドッコイダー』からufotable作品に参加。同人活動時代からのTYPE-MOONファンで知られており、劇場版『空の境界』でキャラクターデザイン、作画監督を担当。武内崇のキャラクター原案をアニメの中で再現する。『Fate/Zero』第五話で初の絵コンテ、演出を担当。劇場版『空の境界 未来福音』にて初監督を務めた。

THEME 1

TYPE-MOON作品との出会い

――『Fate/stay night［Heaven's Feel］（以下、［HF］）』の映画化が発表されたのは2014年の「Fate Project 最新情報発表会」でした。あれから約三年、第一章が完成したと実感できたのはいつごろですか？

須藤　関係者向けの先行試写会が徳島のマチ★アソビVol.19（2017年10月7日）に予定されていたので、その日に合わせてフィルムを完成させました。完成を実感したのは、全国の公開日を無事に迎えた日かと思います。

――制作中の三年間はどんな日々でしたか？

須藤　基本的にはその時の担当作品に向き合っているので、例えば『Fate/stay night［Unlimited Blade Works］』の時には、作画監督として全力を尽くしていました。ただ時間があるときには、頭のどこかで［HF］のことを考えていましたね。それは原作『Fate/stay night』を買ったころから、ずっと考え続けていたことだと思います。たまに［HF］のことを思うと、頭の中に映像が浮かんでくるんです。それをすこしずつ貯めていた、という感じでしたね。

――須藤監督はTYPE-MOON作品を『Fate/stay night』以前からプレイされていたということですが、TYPE-MOON作品との出会いはどんなきっかけだったのでしょうか。

須藤　最初はインターネットで知りました。当時はまだ現在のようなイラスト投稿サイトがなくて、好きな絵描きさんのホームページを回っていたんです。そんな中、ひときわ魅力的なキャラクターたちのイラストを見かける機会がありました。この眼鏡の男の子は誰だろう、この金髪の女の子は誰だろうと思い、調べてみると、秋葉原のゲームショップで、そのキャラクターたち

が登場する原作を買えることが分かりました。そうして『月姫』を手にとったことが、TYPE-MOON作品との出会いです。全ルートをクリアして、ファンディスクの『歌月十夜』などもプレイしましたね。格ゲーはあまり得意ではないのですが、『MELTY BLOOD』もクリアしました。

THEME 2

初監督作品から 今に受け継がれていること

――原作『Fate/stay night』のどこに、須藤監督は面白さを感じたのでしょうか。

須藤　音楽も画も世界観も、すべてが面白いと感じました。奈須さんの作品である『月姫』や『Fate/stay night』、『DDD』には、都市に住む人間が、社会の裏にある不思議なものと出会うという展開があります。そのような伝奇ものが、もともと僕は好きだったんです。

――須藤監督が本格的にTYPE-MOON作品に関わるようになったのは劇場版『空の境界』ですが、監督を務められた『未来福音』についてお伺いしてもよろしいでしょうか。

須藤　社長（近藤光プロデューサー）から「監督をやってみない」というオファーをいただいたんです。ただそれまでに演出の仕事をしたことがなかったので、『未来福音』の前にテレビシリーズの演出を一度やらせてほしいとお願いをしました。それで担当したのが『Fate/Zero』の第五話『凶獣咆吼』です。

――『未来福音』の監督経験が、現在も生かされている部分はありますか？

須藤　一番は『監督としての考え方』かと思います。初監督をして、人に意図を伝えることは難しいなと思いましたし、演出の奥深さも知りました。なので、各シーンでの演出意図をきちんと説明できるようにしたいと思っています。映画としてお客さんに楽しんでいただ



第一章の冒頭、衛宮邸にやってきたばかりの桜の設定ラフ。

くための“時間”と“波”のコントロールがもっと上手になりたいと思っています。

THEME 3

『Fate/stay night』を今、作るという意味と変化

――今回［HF］を映画化するにあたり、あらためて原作『Fate/stay night』や『Fate/stay night［Réalta Nua］』をプレイされたのでしょうか。

須藤　そうですね。［Réalta Nua］もPC版から変更された要素はすべてプレイして確認をしました。［HF］の制作では、当時の自分が原作をプレイしたときの印象も大事にするようにしています。制作資料としてTYPE-MOONさんからは原作のテキストデータをいただいているのですが、テキストデータの一部を読んでいると、原作をプレイしたときとは異なる感覚を感じることがあるんです。そういうときに分析をしてみると、この十数年で広がったFateの世界が自分の記憶にあるから感じることなんだな、と思いました。

――原作をプレイされたときの印象を、現在の感覚と結びつけていくわけですね。

須藤　今回［HF］を映像化するにあたっては、原作のテキストを読みながら、そのシーンのキャラクターはどういう気持ちなのか、どういう考え方をしているのかを考えて、映像を構成するようにしていました。当時の自分が抱いた印象と今の印象をすり合わせながら、お客さんに楽しんでいただくことを大切にしましたね。

――今作は原作だけではなく、続編のファンディスク『Fate/hollow ataraxia』の要素も踏まえていると感じました。

須藤　2004年に発売された『Fate/stay night』は、それから十数年にわたり、世界観やキャラクター性を積み上げてきた作品です。今回の［HF］は、その十数年を経て作られたアニメ映画なんだな、と思います。もし2004年に［HF］をアニメ化していたら、各キャラクターの描き方は違ったものになっていたと思います。逆に十年後に［HF］を作るようなことがあれば、今とはまた違った描き方になるのではないでしょうか。

――第一章の最後にセイバーオルタが登場したことには驚きました。

須藤　今回の黒セイバー（セイバーオルタ）は『Fate/stay night』の時点のキャラクターであり、『Fate/hollow ataraxia』以降とは異なる、あくまでセイバーの一側面として描いています。自分のことを、もうひとりの自分が見つめているという形です。これも十数年前なら思いついてなかった演出かもしれませんね。

――今回のufotableの制作現場はいかがでしたか？

須藤　とても良い環境で仕事をすることができたと感じています。例えば美術監督の衛藤（功二）さんは、ご自身からアイデアをどんどん出してくださっ



第一章の中盤、土蔵を訪れた桜の設定ラフ。
白いワンピースが印象的。

たので、とても助かりましたね。僕は「乾いた空気感」とか「冬の高い空」といった抽象的な言葉でお願いしていたのですが、それをしっかりと美術で表現してくれて、本当にありがたかったです。また撮影監督の寺尾（優一）くんや3D監督の西脇（一樹）くんは「高速道路の壁にぶつかって削れていくキャリアカー」など、これまでCGでは描けなかった表現を実現してくれました。それから今回、特に頑張ってくれたのは色彩設計と仕上げさんです。今回は一カットの中で時間経過が描かれるようなシーンもあるので、季節や時間、電灯の有無に合わせて、キャラクターの色味を作っていただけたのは、劇場作品としてとても良かったと思います。

——最後に第一章の手ごたえと、第二章に向けた抱負をお伺いさせてください。

須藤　第一章は手さぐりの部分もありましたが、アバン（冒頭のシーン）で穏やかな日常を描くことができたのは良かったかなと。観てくださったお客さんに「今回は士郎と桜の物語です」と伝えられたのは大きかったですね。映像作品では作品の雰囲気（空気感）がとても大切かと思うのですが、それを作るのが難しい。でも今回はアバンで、[HF]の雰囲気を出すことができました。第一章の経験を生かして、皆さまの期待に応えられるよう、第二章も頑張って制作をしていきたいと思います。

The Emiyas Special Crosstalk

Noriaki SUGIYAMA × Noriko SHITAYA × Miki ITO

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower 衛宮家特別座談会

『Fate/stay night』は、声質や芝居など役者それぞれの持つ特色を的確に捉えてキャスティングされている作品なんです。

杉山紀彰
衛宮士郎 役

すぎやま・のりあき／東京都出身、ステイラック所属。2006年アニメ『Fate/stay night』で衛宮士郎を演じる。以来『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ』『Carnival Phantasm』でも衛宮士郎を担当している。アニメの代表作に『NARUTO -ナルト-』うちはサスケ役、『BLEACH』石田雨竜役、『ヘタリア』イギリス役など。

下屋則子
間桐桜 役

したや・のりこ／千葉県出身、81プロデュース所属。2006年アニメ『Fate/stay night』で間桐桜を演じる。以来、様々なメディアで間桐桜役を担当。ゲーム『Fate/EXTRA CCC』や『Fate/Grand Order』ではBB役を演じた。アニメの代表作に『GOSICK -ゴシック-』アブリル・ブラッドリー役、『テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス』ライラ役など。

伊藤美紀
藤村大河 役

いとう・みき／東京都出身、大沢事務所所属。2006年アニメ『Fate/stay night』で藤村大河を演じる。以来、様々なメディアで藤村大河役を担当。『Fate/Grand Order』ではジャガーマン役を演じた。アニメの代表作に『少女チャングムの夢』チャングム役、『うみねこのなく頃に』右代宮絵羽役、『テイルズ オブ ジ アビス』魔弾のリグレット役など。

THEME 1

十数年前に出会ったキャラクターへの思い

――今回は衛宮邸に集まるキャラクターを演じる皆さんにお集まりいただきました。まずは、そもそもみなさんが『Fate』シリーズに関わることになった経緯をお聞かせください。いまから約十年前にあった『Fate/stay night』との「出会い」はどんなものだったのでしょうか。

伊藤　(藤村)大河役のオーディションを受けた時のことはよく覚えています。オーディションのスタジオに入って、まずスタッフルームにご挨拶したら、当時の音響監督(テレビアニメ『Fate/stay night(2006)』)の辻谷耕史さんが「美紀ちゃん、いつも通りやってね」と軽く声をかけてくれたんです。でも声優の仕事に慣れてくると「いつも通りの自分」がわからなくなってくるんですよね。いつも通りとはどんな感じなのか……と悩むところもあったのですが、そのまますぐにスタジオに入って声を収録しないといけなかったので、その場の印象のままセリフを読むことにしました。そうしたら、ブースから笑い声が聞こえて、辻谷さんが「そんな感じで」とおっしゃって。そのままダメ出し(修正指示)もなく、オーディションが終わりました。笑い声が聞こえたし、ダメ出しもなかったし、もう不合格かなと感じていたら、それから合格のお知らせをいただいて。あのとき意識せずに演じたものが、私の「素」だったんだなと思いました。大河はお茶の間要員ですし、戦いにも関わらないので、収録が始まってからも気負わず、「地」を出しています。ただ、当時はこんなに長く続く作品になるとは思わなかったし、こんなに広大なスケールで描かれるということも想像すらしていませんでした。

下屋　私もオーディションの時のことを覚えています。私はセイバー役と間桐桜役を受けたんです。桜のオーディション用のセリフは、(衛宮)士郎との会話や、日常のシーン……だったかな？ 悩んだ記憶はないんですが、当時は受かるとは思ってもいませんでした。セイバーに至っては、これは違うな……と(笑)。そのあとに川澄(綾子)さんのセイバーのお芝居を聞いて「セイバーだ!!」と思いました。

杉山　僕は士郎役だけを受けて、日常のシーンと戦闘シーンのセリフを演じさせていただきました。いくつか録らせていただいたセリフの中には「このシーンは戦闘の相手がセイバーで、気持ちを抱い

ている女の子と闘わなければならない」というシチュエーションのものもありました。

――原作の[Heaven's Feel]をプレイしている方には、印象的なシーンですね。

杉山　そうなんですよ。その後、合格の連絡をいただくことができました。本番の収録の時は、士郎はアニメ的と言うよりは洋画的な芝居にしようと考えていました。士郎は日常パートの中でも、ほかのキャラクターから「何を考えているのかわからない」と言われることがあるキャラクターです。洋画的に（芝居を）作っていくほうが、そのニュアンスがうまく表現できるのではと思いました。

伊藤　たしかに、士郎は何を考えているのかわかりづらい（笑）。私（大河）は育ての姉ですが、士郎がどうにも掴めないんですよ。でも、そういう杉山さんの演技プランがあっての士郎なんですね。

杉山　上手くいっていればいいんですけど。そうやって士郎が本音を見せていない感じがするところに、（間桐）慎二はイラっとする。

伊藤　私は久しぶりに慎二を見て、イヤなヤツだなあ！と思いました（笑）。士郎にしても慎二にしても、その作品を見ている人の感情を動かすことができるのは、それぞれの役者さんの力も大きいと思います。

杉山　この作品は、声質や芝居など役者それぞれの持つ特色を的確に捉えてキャスティングしてくださったんだなと。これはとてもありがたい事だと感じています。

下屋　すべての始まりはあのオーディションだったんだと思うと、感慨深いですね。

THEME 2

士郎と桜を救った大河の明るさ

――杉山さんから見て、大河にはどんな印象がありますか？

杉山　作中では、日常の温かいシーンに出てきて、衛宮邸を明るくしてくれる素敵な存在です。伊藤さんがはっちゃけた芝居をした時には「もうちょっと抑えて」という指示が入ることもあるんですけど、そういう藤ねえ（大河）をもっと見たいなと個人的には思っちゃうんですよね。

伊藤　大河には『タイガー道場』とか、おもしろいシーンがいろいろあるじゃないですか。そういうものが、私の性に合っていたみたいなんですよ（笑）。ただ本編に戻ったときも、遊んでしまうことがあって……。シリアスに演じていると、もの足りなくなっちゃうんですよね。

杉山　第一章の収録では、クリスマスのシーンのときに「もうちょっと落ち着いた感じで」という指示がありましたよね。

伊藤　大河が酔っぱらってるシーンだったんですけど「そんなに飲まないでください（酔っぱらった演技になりすぎないように）」という指示をいただきました。

まずい傾向です。

杉山　奈須(きのこ)先生が書いているお話自体がシリアスとコミカルのギャップが大きいので、それを声で表現させていただくと、そのギャップが大きくなりすぎるときもあるのかなと。それは士郎に関してもありますね。僕はなるべく抑えるようにしているんですけど、抑えすぎるとギャグシーンにならなくなってしまうんですよ。

――士郎と大河の関係は不思議な関係ですよね。

杉山　藤ねえは(衛宮)切嗣(士郎の養父)を生前から知っていて、士郎も大河のことは姉のように感じているんです。でもそんな士郎が青年期に入ってくると、さすがに姉弟のような距離感もなくなってくる。それでも[Unlimited Blade Works]で藤ねえがキャスターに捕らわれたときは、士郎は必死になって行動していて。藤ねえが家族として、大切な存在になっているんだなと伝わってきました。普段、士郎が藤ねえに対する思いを表に出していないところも、人間くさいなと思いますね。

伊藤　私はあまり深く考えすぎないようにしているんですけど……大河も士郎に対していろいろ思うところがあるはずなんです。でも大河は根っからの明るさがあるので、血のつながっていない子(士郎)を家族として育てていくことを、あまり重く考えずに乗りこえているんだろうなと。私自身も子育てをしているから感じるんですが、自分と同性の女の子の気持ちはよく分かるけれど、男の子の気持ちは本当に難しい。たぶん大河も、士郎のことを全部はわかっていないと思います。それでも大河は士郎に明るく接しようとする。ひとりぼっちで食事をすることを、最近だと「孤食」と言いますけど、本当に寂しいじゃないですか。士郎にそういうことがないように、大河は家庭と学校という本当に小さな世界で、とにかく明るくふるまっているのだと思います。

――下屋さんから見て、大河にはどんな印象がありますか？

下屋　心を閉ざしていた桜に、笑顔が浮かぶようになったり、瞳に光が宿るようになったりしたのは、士郎だけでなく、藤村先生の存在も大きかったと思います。みんなで食卓を囲んで、笑いながらご飯を食べるということも、桜にとっては得難いものだったと思うし。作中では描かれていないけれど、藤村先生から教わったこともたくさんあるだろうなと思うと、桜にとって大切な存在なんだろうなと感じます。

伊藤　大河は教師ですし、いろいろな生徒を見ているので、きっと「この子(桜)は普通とは違うんじゃないかな」と思ったはずなんです。でもそこは表に出すことなく、士郎を信頼して、士郎がこの子をどうやって助けていくんだろうと、最初から見守る気持ちでいたと思います。

THEME 3

藤ねえは『Fate/stay night』における幸せの象徴

――第一章では、士郎と大河が桜と出

会う一年半前から物語がはじまります。このことで衛宮邸の日常がしっかりと描かれています。

伊藤　冒頭のシーンで、私と士郎の日常の場を描いていただけたのが本当に嬉しかったです。士郎は外ではマスターですけど、そんな彼も帰る家や温かい場所がある。そういうことを視聴者や作り手の皆さんが大事にしてくださっているんだなと、しみじみ思いました。

下屋　本編ではカットされてしまったんですけど、実は桜がはじめて衛宮邸を訪れる前に、雨に濡れながら道を歩いているシーンがあったんです。そのときの桜がとても印象的で。何を考えて桜が歩いているんだろうと想いを馳せながら、中学生の桜を演じることができました。あの出会いのシーンはなくてはならないシーンだったと思います。

杉山　桜が衛宮邸を訪れたときは雨なんですよね。それが桜の心情を表しているようで、だからこそ衛宮邸の明かりが温かそうに感じる。その感じがすごく印象的でした。そこにいる藤ねえは幸せの象徴かもなと。それから聖杯戦争を通して、士郎は剣で戦うんですが、そうできたのは藤ねえのおかげだと僕は思っているんです。きっと小さいころから藤ねえに道場で鍛えられていたから、その下地が出来たんじゃないかって。

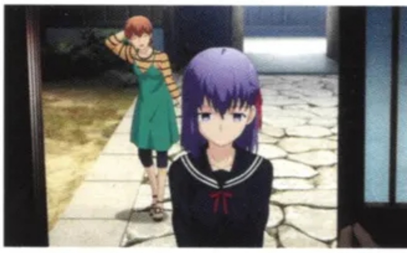
伊藤　もしそうだとしたら嬉しいですね。聖杯戦争がはじまるとパッタリと出番がなくなってしまう大河ですが、そういう（道場のような）形なら、いつか主役の座が狙えるかもしれません。つまり『タイガー道場』の完全アニメ化、期待しています！

——最後に[HF]第二章にかける思いをお聞かせください。

下屋　現時点では、第二章はまったく想像がつかないんです。第一章は須藤監督にアレンジをしていただいて、原作のストーリー通りでありながらも、新しい見え方をしているシーンがたくさんありました。第二章の物語も楽しみですし、役者としても、しっかり演じていきたいなと思います。

伊藤　第一章がとても新鮮だったので、きっと次も新しい気持ちで作品に向き合えると思います。今回、いろいろな方から反響の声やお手紙をいただいて、本当に『Fate/stay night』はすごい人気だなとあらためて感じました。皆さまの期待に応えられるように、清く正しく元気よく明るく！ 今後も頑張りたいと思っています。

杉山　本編をご覧になった皆さまには言うまでもないかもしれませんが、ufotableさんの超絶クオリティの映像に、次回も期待していただきたいなと思います。皆さまの反響の声がufotableさんに届いていると思いますし、ufotableさんも納得がいくまで作りこむというスタンスをお持ちなので。僕らも期待に応えられるよう、すこしでも作品が良いものになるように、頑張っていきたいなと思います。





Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower





Tomonori SUDOU × Kei TSUNEMATSU

劇場版「Fate/stay night[Heaven's Feel]」I. presage flower カウントダウン

ここから[Heaven's Feel]の物語ははじまる。衛宮士郎と間桐桜の出会いから聖杯戦争が開幕するまでの約一年半の物語を手掛けた演出家は恒松圭。須藤は恒松のことを「映像の師匠」と呼んでいる。

須藤友徳
監督

恒松圭
演出

つねまつ・けい／ufotable所属の演出家。『がくえんゆーとぴあ まなびストレート！』で演出を担当。『Fate/Zero』（監督：あおきえい）、『ゴッドイーター』（監督：平尾隆之）などで監督補佐を務める。

THEME 1

ひとりぼっちの衛宮士郎と間桐桜が出会う

須藤　僕がはじめて演出をした『Fate/Zero』の第五話で、演出のイロハを教えてくださったのが恒松さんです。[HF]の制作に関しては、僕の隣が恒松さんの席なので、いろいろ相談をしながら作業を進めることができました。

二人は普段から映像演出について語り合うことがあるという。

恒松　二人で同じ映画を見て「あれはどうだった」「こうだった」と話すことがよくあります。自然と演出面について話し合うことも多いですね。

第一章において、恒松は衛宮士郎と間桐桜のドラマパートを担当した。一つ目はアバン――二人の出会いから聖杯戦争に至るまでの物語だ。

恒松　アバン（冒頭のシーン）は士郎と桜をはじめとした、キャラクター同士の関係性を描く日常パートです。原作の要素をふくらませたシーンということもあり、うまく感情の表現を描くことができたと感じています。僕は日常を表現することが好きなので、とても良いパートを担当させていただけたなと思っています。

アバンは定点カメラが使われており、音楽も少なく演出されている。静かでしっとりとした映像が特徴的だ。

須藤　シナリオが出来たとき、社長（近藤光プロデューサー）から「カメラを全部FIX（固定）にしよう」と言われたんです。シナリオから絵コンテを描くときには、カメラワークを少なくすることを意識しました。アングルも奇をてらったものは使わないようにしています。

恒松　カメラのFIXについては、演出として面白いと感じていました。意図

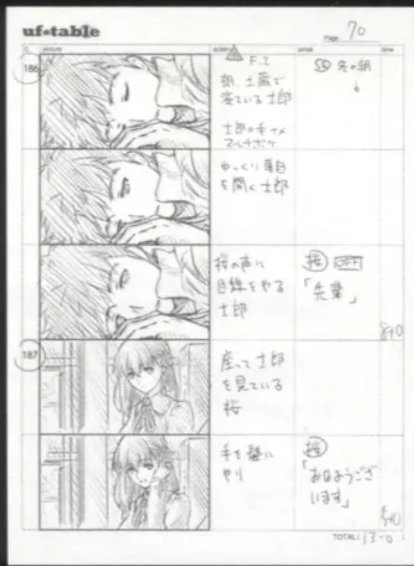








カット 65-67　衛宮邸を訪れる桜



カット 186-187 土蔵で目覚める士郎



カット 423-424 オープニング前の桜

したものは伝統的な日本映画のカメラ位置です。そこに劇場版『Fate』としての見せ方を合わせて、演出的には「カメラを引くときは引く、寄るときは寄る」というセオリーを重視することにしました。

物語は聖杯戦争が開幕する一年半前の夏からはじまる。そこから冬のクリスマス、春の入学式と、四季の移り変わりが描かれる。

須藤　聖杯戦争がはじまると、本編はずっと冬になるので、冒頭のシーンで四季を表現しようと考えていました。

恒松　季節が変わると、風景も変わるし、キャラクターの服装も変わる。細かい変化をつけないと成立しないシーンでしたので、美術ボードや衣装をたくさん描いていただきました。特に頑張っていただいたのは美術ボードですね。衛宮邸の居間だけで五枚、土蔵は七枚ほどの美術ボードが存在しています。

背景の見本となる美術ボードを基に、キャラクターの色彩が設計される。本作の美術監督を担当したのは衛藤功二。衛藤の技術により、冒頭のシーンの彩りは作り出されている。

恒松　衛藤さんは『Fate/Zero』のころに追求していた写実的な美術の描き方をはじめ、新しい表現方法を試行錯誤していました。一度完成した美術についても、自分からリテイクを出して、さらに良いものに仕上げていくんです。僕も「こうしたほうが良くなるんじゃないか」と話したりして、いろいろな方向性を模索していきました。ライティング（光の表現）も含めて、全体的に落ち着いた見え方になるようにしています。

須藤が気に入っている冒頭のカットは、イリヤスフィールの初登場。街灯の下にイリヤが現れるが、パトカーが通過すると姿が消えてしまう。

須藤　イリヤのシーンは演出の仕方がとても上手いなと思いました。いくつもある素材を上手に合わせて、視聴者的にはサラッと見ることができる映像

に仕上げている。

恒松　せっかくの劇場版なので、いろいろな作品で観てきた印象的なカットを、自分なりに再現してみたいと思っていました。イリヤがパトカーの明かりに照らされる描写は、アニメーションの表現としても面白いものに挑戦ができたかなと感じています。

恒松は冒頭のシーンにおいて、間桐家の表現方法にも注力していた。

恒松　冒頭の見どころの一つは、やはり間桐慎二ですよね。慎二の言葉に対して、士郎が空気を読まない返事をして、慎二が苛立ちを見せる。そのような関係性は描いていてとても面白かったです。例えば士郎が弓道部を辞めるシーンには台詞がありませんが、そうした微妙な関係が見えるようにしていました。士郎と慎二の関係性をじっくり、ねっとりと描くことができたのは良かったですね。また間桐臓硯を描くことができたのも楽しかったです。士郎と臓硯が出会うシーンでは、臓硯を普通のお爺ちゃんとして描こうと考えていたのですが、どうしても妖怪のようなオーラが出てしまう(笑)。津嘉山(正種)さん(間桐臓硯役)の声により重厚感が出てくるところも含め、とても印象深いシーンになりました。

アバンのラストでは、桜のシーンを交えつつ、士郎が聖杯戦争に巻きこまれる様子が描かれる。ここからオープニングに至る流れを、恒松は次のように振り返った。

恒松　逃げていた士郎がランサーに殺されてしまう、それだけなら数カットもあれば成立するシーンです。でもそこに至るまでに、いろいろなカットを積み上げていくことで、映像の緊張感をどんどん高めていく。編集作業の際にはカットのつなぎ方など、全体のバランスをかなり調整して、冒頭ラストの盛り上がりを作るようにしました。

落ち着いたテンポで描かれたアバンだが、そこには[HF]の大切な要素が込められている。聖杯戦争に至るカウントダウンは、こうして見ごたえのある映像に仕上がった。

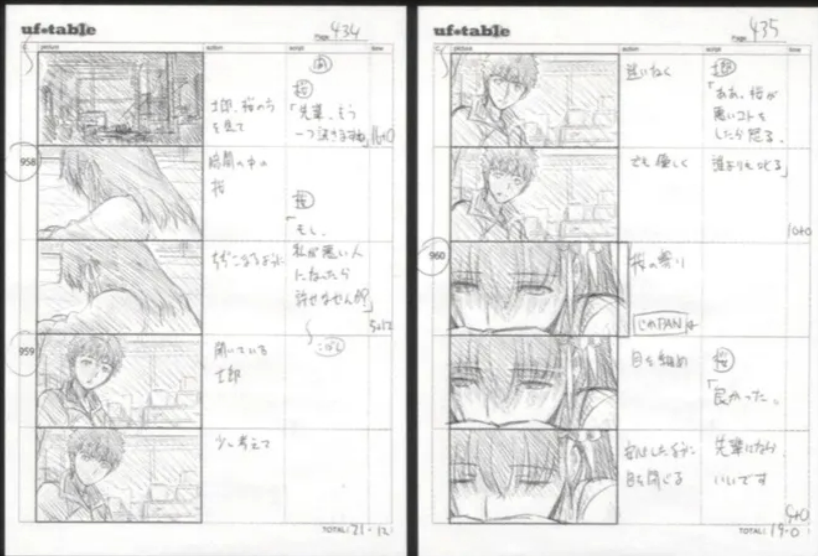
恒松　静かなシーンをお客さんに楽しんでいただけるよう、近藤プロデューサーや須藤さんと試行錯誤をしながら、尺の長さなどを調整していきました。

須藤　この物語がどこに向かっていくのかを分かりやすくするため、映像に「一年半前」や「一日前」といったテロップを入れました。これは制作の最後のほうに入れたものですね。結果、映像





Bパート



カット957-960 土蔵の士郎と桜

としてまとまりがあるものに仕上がったように思います。

THEME 2

士郎と桜の孤独な心がふれあう ふたりぼっちの土蔵

恒松が担当したもう一つのシーンは、士郎と桜が土蔵で言葉を交わすシーン。桜が士郎の走り高跳びを見ていたこと、そして士郎の過去が明かされる。すれ違う二人の会話を、恒松はどのように演出したのか。

恒松　原画の滝口(禎一)さんが素晴らしい仕事をしてくれたので、本当にいいシーンを作ることができました。演出的には土蔵のシーンだけで、キャラクターの色合いを五パターンくらいに変化させています。

須藤　僕としても、滝口さんの描いた表情が素晴らしかったので、総作画監督としても直す部分はほとんどありませんでした。キャラクターの顔を、他のカットにすこし似せたくらいですね。

本編制作時、ラッシュ(試写)映像をみた須藤が、思わず「桜が可愛かった」と口にした滝口のカット。その見どころの一つは、細やかな表情芝居にある。

恒松　これと同じ芝居をテレビシリーズでやることになったら、きっと三分の一の作業量ですますのが通常だと思います。滝口さんは[HF]が劇場版ということを大切にして、劇場版ならこういう画を入れるべきだろう、という画を描いてくださるんです。

やがてストーブの明かりが消え、士郎と桜を照らす光はなくなってしまう。少年と少女の物語は、果たしてどこに向かっていくのだろうか。

恒松　[HF]は須藤さんがずっと作りたいと話されていた作品で、これをやるためにアニメの仕事をしているといっても過言ではないくらいの迫力を感じていました。僕もそんな須藤さんの力になれればと考えています。続く第二章も皆さまに楽しんでいただけるよう、精一杯、演出として頑張ります。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower



Production Talk Part.2

Tomonori SUDOU × Atsushi IKARIYA

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower サーヴァントバトル

聖杯戦争が開幕し、サーヴァントたちが鎬を削る。
この苛烈なパートの演出担当は碇谷敦。碇谷と須藤は学生時代からの友人であり、
碇谷は当時、須藤に原作『Fate/stay night』を借りたこともある。

須藤友徳
監督

碇谷敦
演出・原画

いかりや・あつし／アニメーター、キャラクターデザイナー、演出家。『Fate/Zero』（監督：あおきえい）でキャラクターデザイン、総作画監督を務める。『はたらく魔王さま!』『テラフォーマーズ リベンジ』『アルモニ』など多彩な作品に参加。







THEME 1

グロテスクとエロティックな［HF］を追求して

須藤　オープニング以降のパートには、間桐臓硯やバーサーカー、真アサシンなど、碇谷がデザインをしたマスターとサーヴァントが登場します。だから経験のある彼に、演出をお願いするのがベストだろうと思いました。

間桐臓硯のキャラクターデザインは『Fate/Zero』、バーサーカーは『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』用に描かれたものをベースに、新たにリファインされたものが使用されている。

碇谷　臓硯はお爺さんに見えるように、すこしリアル寄りに微調整をしています。バーサーカーは［UBW］とは筋肉のつき方が変わっていますね。僕はもともと老人と筋肉を描くのが好きでしたので、［HF］は楽しみながら描くことができました。

須藤　バーサーカーはウエストが細くなったよね。

碇谷　肋骨の下に入りこむ筋肉が、今の僕のブームなんです（笑）。だから筋肉を描いていると、自然とウエストが細くなってしまう。

そして真アサシンのキャラクターデザインは、『Fate/Zero』のアサシンを発展させたもの。

碇谷　真アサシンは黒い布をかぶっているんですが、武内（崇）さん（キャラクター原案）からの指摘もあり、闇の中に白い仮面だけが浮いているような描き方になっています。

今作の演出において、碇谷は［HF］らしい演出というものを大切にしていた。

碇谷　須藤が（間桐）桜を好きということは、ずっと昔から知っていました。だからこそ桜がヒロインの［HF］をアニメ化するならば、作品の要素であるグロさやエロさには、正面から向き合わないといけないなと。

須藤　グロテスクな描写やエロティックな描写は、逃げようと思えば逃げることができるんですよ。でも今回は、そこをしっかりと描こうと思いました。

中盤パートのグロテスクなシーンといえば、士郎がバーサーカーに吹き飛ばされるシーンと、アサシンから真アサシンが召喚されるシーン。どちらも内臓が描かれている。

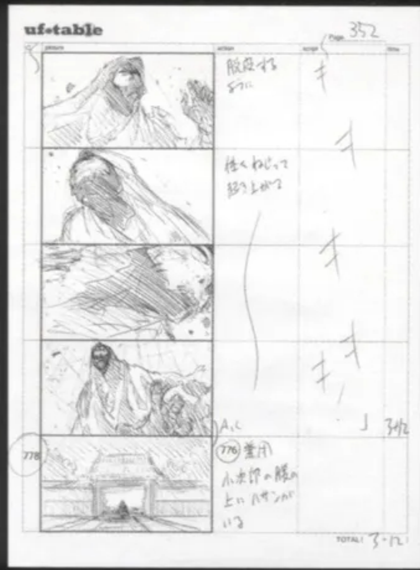
Bパート



カット503-504 バーサーカーの咆哮



カット603-604 鎖を駆使するライダー



カット777-778 真アサシンの召喚

砥谷　士郎とバーサーカーのカットは、僕が原画を担当しました。士郎が回転しながら吹き飛んでいるので、上手に描かないと内臓が体に絡みついてしまうんですよ。アサシンのシーンも同じですが、参考資料として、グロテスクな画像を調べるのはなかなか辛かったです。

また本作では、エロティックなシーンも描かれている。

砥谷　士郎の夢のシーンには、士郎の上にまたがる(遠坂)凛のカットがありますよね。僕も作画監督の山岡(峻)くんも、なかなか良いお尻を描くことができなくて。ウチ(ufotable)で一番エロい絵が描けるのは誰だ！ と探して、(島袋)リカルドに描いてもらうことにしました。よりエロティックな描写を作るため、このカットだけでも数回はリテイクをしています。

THEME 2

英霊の戦いが描かれるサーヴァントバトル

間桐臓硯と言峰綺礼により聖杯戦争が紐解かれ、いよいよサーヴァントによる戦闘が始まる。最初はセイバー×バーサーカーのバトル。

須藤　この作品には肉弾戦のバーサーカー戦、狭い空間で立体的に戦うライダー戦、真アサシンによる暗殺戦、公園におけるキャスターとの魔術戦など、多彩な戦闘シーンがあります。砥谷に演出をお願いすることを前提にコンテを描いていましたし、このあたりは砥谷のやりたいようにアクションシーンを作ってくれれば大丈夫と思っていました。

砥谷　基本はコンテ通りで、あまり変えてはいないです。須藤の絵コンテが非常に作りこまれているので、そこを忠実に再現できるようにと。

砥谷は[UBW]のバーサーカー戦でも、作画と作画監督を担当している。今回は前作よりもパワーアップしたバーサーカーのアクションが描かれた。

須藤　前作[UBW]とは異なり、今回は

アーチャーの援護がありません。今回のセイバーはバーサーカーに押されている状態ですね。

バーサーカーの質感は碇谷の描いた筋肉に、特殊な撮影処理を加えることにより表現されている。

碇谷　バーサーカーは、狂化されていますが、戦闘の達人が武器を振るっている感じを大切にしています。戦闘の前半は作画監督の山岡くんが、途中からは僕が作画を担当しています。バーサーカー戦の剣戟を描くときには、剣と石斧が接触した瞬間に、ひとつぐっと踏みこむ感じを加えることを心がけましたね。そうすると、剣戟に重みを出すことができるんです。

そして次の戦いは、セイバー×ライダー戦。







須藤　ある種の格闘技では、格下のほうがよく動くといいますよね。この戦闘は動き回るライダーを、セイバーが微動だにせず、一撃で倒すという流れになっています。

碇谷　ライダーはトリッキーに動かせるので、描いていても楽しかったです。ただ鎖を描くのが大変でした。当初(直接キャラクターに絡まない部分の鎖は)CGで描くという話だったんですが、ほとんど手で描くことになって。浅利(歩惟)さん(作画監督)は黙々と鎖を描いていました。

続くバトルは真アサシン戦。アサシンから召喚された真アサシンは、葛木宗一郎を殺害すると、動物的な動きでキャスターを仕留める。

碇谷　真アサシンの召喚シーンは、映画『エイリアン(1979)』を意識して描いていました。すこし気持ちが悪い感じや、不安定な印象を出すことができれば良いなと。

そして碇谷が担当するパートのクライマックスは、臓硯に操られたキャスターとの魔術戦。大魔術を発動させるキャスターに、セイバーの剣が迫る。

碇谷　直接的に剣を交わすのではなく、魔術を撃つ描写がメインでしたので、作画的な負担は大きくなかったです。ただ一番の難敵はセイバーでしたね。セイバーの剣は不可視のため、剣を持っているレイアウトを描いたとしても、視聴者的には何をしているのかわかりにくい。そのあたりの難しさがありました。

THEME 3

動と静で描かれる［HF］のメリハリ

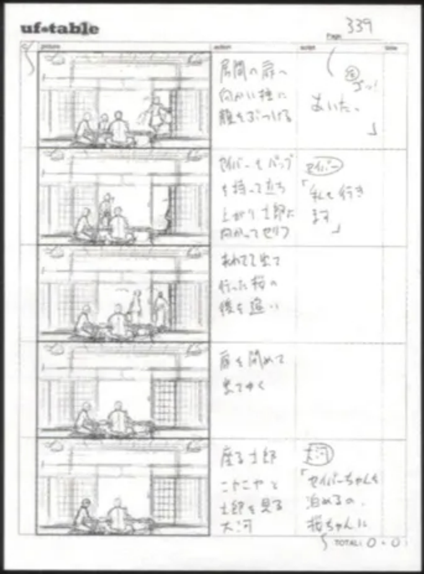
朝焼けの下、士郎とセイバーが握手をするシーンや、士郎が倒れた桜を見守るシーンは、[HF]においてキャラクターの関係性が縮まる大切なシーンでもある。

碇谷　ドラマパートでは、絵コンテに込められた心情を大切に描こうと思っていました。ライダー戦のあとに士郎とセイバーが会話をするシーンでは、作業中に須藤が「時間経過を作りたい」と言いまして、結果的にセイバーが話している間に朝日が差すという演出になりました。

Bパート



カット703-705　夜明けの握手



カット755　衛宮邸の描写



カット768-770 桜の看病をする士郎

須藤　セイバーの口から第四次聖杯戦争のことが語られるまで、セイバーが何者かわからないように描いていて、ここでやっと士郎のことを『シロウ』と呼ぶようになるんです。原作とは異なる時系列にしたため、このシーンを立てないといけないなと思いました。夜明けの美しいシーンに仕上げていただいて、本当に良かったと感じています。

激しいカメラワークで構成されるアクションシーンと対象的に、衛宮邸の日常はじっくりと落ち着いたカメラワークで描かれる。

碇谷　衛宮邸のカットは、一カットが長尺でカメラ位置が引いているものが多いんです。劇場版『空の境界』の第一章『俯瞰風景』や『Fate/Zero』のあおき(えい)監督の影響も受けているように思います。キャラクターが部屋に出入りするところも、アニメ的に誤魔化すことなく描いているので、原画の枚数が相当なものになりました。

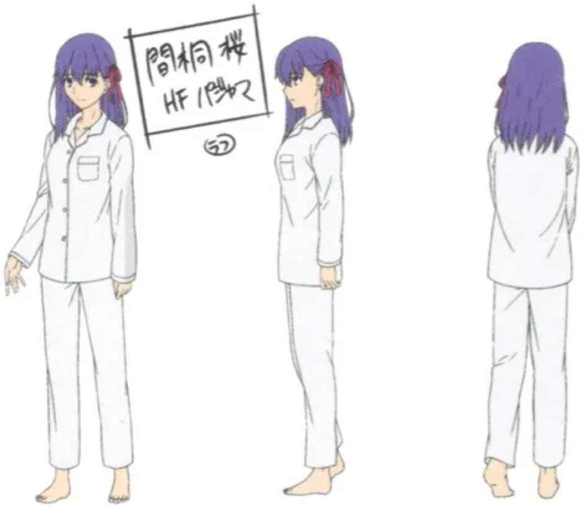
須藤　士郎とベッドに寝ている桜が会話をするシーンは、座っている人と寝ている人のやりとりなので、動きようがないんですよ。だから画をクローズアップさせることにより、キャラクターの感情を見せようとしていました。

このパートにおいて、碇谷は作画(原画)から演出に至るまで、多彩な画作りに注力をしている。須藤と碇谷は、第一章をこう振り返る。

須藤　第一章は碇谷の持ちカット数がいちばん多かったんです。だから碇谷が良い演出をしてくれて、本当に助かりました。

碇谷　僕がアニメ業界の中でやっていけるようになったのは、やはり『Fate/Zero』がきっかけのように感じています。それに誘ってくれた須藤には恩返しをしたいと思っていたし、そもそも学生時代に『Fate/stay night』を貸してくれたのは須藤ですからね。こうしてプロとして一緒に仕事ができるということは、得難いことなので、今回は[HF]にじっくりと取り組むことができて良かったです。


HF Bパート用
士郎の私服
追加設定
※UBWの設定
士郎_私服のと合わせて使用してくださいませ
C-558までは前開けてます
※ボタンの内側にチャック有り
C-559以降前閉じてます
※キズ合わせは参考です
演出様の指示を優先してくださいませ


間桐桜
HF パジャマ
ラフ


HF Bパート
凛レインコート
ラフ
※髪はレインコートの中に入れています

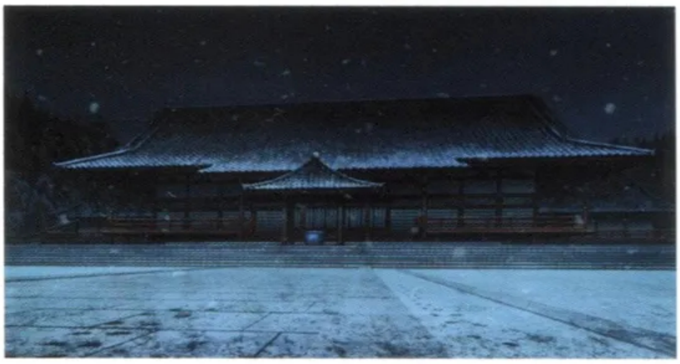















セイバー
オルタ
ドレスver

Production Talk Part.3

Tomonori SUDOU × Takahiro MIURA

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower サーヴァントチェイス

本作のハイライトシーンであるランサー×真アサシン戦を演出したのは三浦貴博。前作『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』の監督を務めた三浦のパートは、ufotable社内では『Mパート』と呼ばれている。

須藤友徳
監督

三浦貴博
演出・絵コンテ

みうら・たかひろ／ufotable所属の演出家、アニメーション監督。『Fate/stay night［Unlimited Blade Works］』の監督を務める。『衛宮さんちの今日のごはん』の監督としても活躍。



THEME

大迫力のサーヴァントチェイス

須藤　全体の構成を考えたとき、制約なく決着を描けるシーンがランサー×真アサシン戦でした。だからこそ三浦さんには、ガツンと英霊同士の戦いを描いていただきたいなと思っていました。

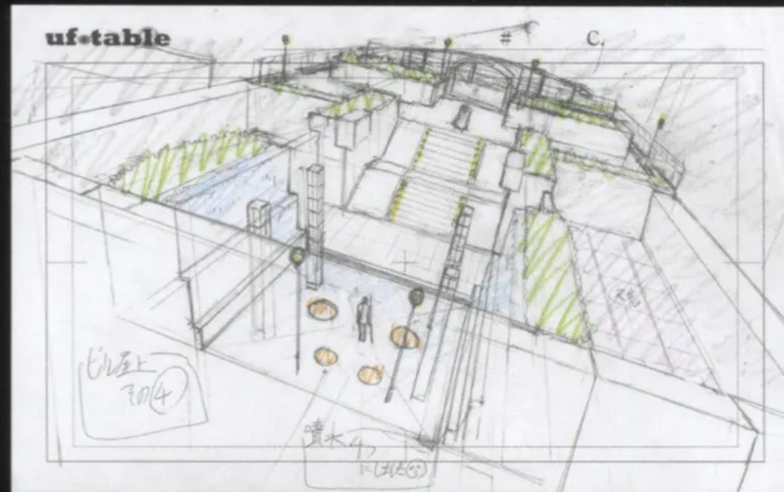
三浦　ランサー×真アサシン戦は本作の中では数少ない、決着がつく戦闘シーンです。絵コンテを描くときには、最後にどういうカタルシスをお客さんに感じていただくかを重視していました。とてつもなく強いランサーというサーヴァントが、得体のしれない真アサシンというサーヴァントに敗北してしまう。ランサーは圧倒的な優位に立って戦いを挑みますが、影が出現した瞬間に状況が変わり、僅差で負けてしまう。そういう流れを作りたかったんです。

埠頭から高速道路、そして市街地から柳洞寺――戦場が変化していくアクションシーンは、三浦の発案により誕生した。

三浦　僕は『前口上』が好きなんです。冒頭をガントリークレーンの上にして、ランサーと真アサシンが対峙するシーンを作りました。そこから高速道路、市街地へと戦場が移動する。高速道路を描くために、実際に都市の取材を行い、資料写真を撮影したりもしました。ビルの並びなどは、かなり現実感のあるものになっていると思います。多くの人が生活している裏側でサーヴァントたちの戦闘が行われているという、『Fate/stay night』の『日常と魔術の境界にある美』を描こうと考えていました。

追走の中に描かれる、ランサーのキャラクター性。堂々とした槍兵の戦い方には、三浦の演出意図が込められている。

三浦　奈須さんが描くキャラクターはブレないんです。普段のランサーは面倒見の良い兄貴肌なんですが、仕事になると私情は挟まない。アニメーターの國弘（昌之）さん（アニメーター）には、ランサーの走り方は陸上選手のようにしてほしいとお願いをしていました。また真アサシンの『妄想心音』は阿部（望）さん（アニメーター）がアイデアを盛り込んでくれて、すごく良いものになりました。



ビル屋上の美術設定

ランサーが真アサシンに敗北する柳洞寺。本編のラストには、柳洞寺を舞台にライダー×真アサシン戦が描かれる。

三浦　ライダーの実力を見せるために、鎖で真アサシンを振り回そうと考えました。ただ場所がお堂の中だったので、なかなか見せ方が難しかったですね。



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower

須藤　ライダーは長い髪と鎖の動きに重きを置いたキャラクターです。だから曲線で動くと、映像的にすごく映えますね。



そんな情報密度の高いMパートを演出した三浦は、第一章を次のように振り返る。

三浦　経験のある上手な方がたくさん参加してくれましたし、[UBW]のころには新人だったスタッフが、今回は現場をリードしてくれたりしたので、僕としては非常に頼もしかったです。また演出陣の世代が近いため、お互いにディスカッションをしながら、連携して映像を作れたのも、他の作品にはない[HF]の強みかと思います。これから第二章、第三章と続いていきますので、より一層、クオリティの高い映像をお届けできるように頑張ります。



冬木市 高速道路のCG設定

Production Talk Part.4

Tomonori SUDOU

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower 衛宮士郎の物語

Ⅰ.presage flowerからⅡ.lost butterflyへ――。

須藤友徳

監督

THEME

すべてを失った士郎がたどり着く場所は……

最後に紅洲宴歳館・泰山のシーン、そしてラストシーンについて、監督の須藤に画作りのポイントを聞いた。

須藤　商店街(マウント深山商店街)にある中華店なので、店の横幅は狭く、奥行きがあるようになっています。家族連れのお客さんは二階に案内する構造ですね。壁には山水画風の絵が飾られていますが、これは海老沢一男さん(美術スタッフ)が紙に水彩で描いているものです。

そして言峰に呼び出された士郎は、聖杯戦争の状況を聞くことになる。

須藤　いろいろな出来事が起きたので、言峰から見た聖杯戦争を語ることにより、ここで情報を整理しようと思いました。



サーヴァントの戦いは苛烈になり、聖杯戦争は静かに歪んでいく。須藤は第一章のラストシーンに、どのような意図を込めたのか。

須藤　劇場版はテレビシリーズと違い、続きを見たくても、お待たせしてしまう時間がかなり長くなってしまいます。今回の[HF]は三部作なので、第一章のラストには、第二章につながるキャラクターたちを描きたいと思っていました。間桐慎二の薬品とイヤリング、間桐臓硯と真アサシン、イリヤの台詞などは、すべて第二章につながるものですね。

そして物語は、雪の中に立つ士郎と桜で幕を閉じる。

須藤　最後は士郎と桜で締めようと決めていました。士郎はこれまで「何をすれば正義の味方になれるんだ」と自問してきましたが、それは士郎の中で「桜を守ること」と「正義の味方になること」が、ひとつの目標として成立しているからなんです。そこが第二章ではどうなっていくのか、楽しみにしていただければと思っています。



泰山の美術設定 水墨画ラフ



キャラクター設定ラフ 泰山の店主 魃

Kinoko to Takashi no Q&A

きのことたかしの一問一答

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower編



今回ようやく桜ルートであるHFが映像化された訳ですが、その桜のキャラクターデザインを考える上で一番苦労した部分を是非教えて頂きたいです。＜**工場ラーメン**＞

奈須きのこ（以下「奈」）：テキストでいうなら、後輩キャラというけなげさ、清楚さの中に、いかにインモラルな背徳感を含ませるか、といったところでしょうか。ゲーム版stay night制作時は『清楚肉』という謎のキーワードがありましたよね。
武内崇（以下「武」）：うわー。あったなぁ。誰の言葉だったかなぁ。ていうか、桜はもっと清楚肉系に寄せても良かったかも……という話だったよね。そして最近その言葉をモチーフにしたキャラがいたような。うっ頭が……
奈：10年以上の時を越えてキアラに転生したとか、ちょっと業が深すぎますねCCC……

桜ちゃんはもちろんなのですが、藤村大河先生も大人の色気が凄くて素晴らしかったと思います。奈須さん、武内さんはそのあたり何か思う事はありましたか？＜**麗しの美人教師**＞

奈：そりゃ発売から10年以上も経てば藤ねえも大人になりますからね……感無量です。
武：いやいや、なんか小さい子が成人になったみたいなこと言ってますけど、あの人10年前だってちゃんとした大人でしたよね？
奈：マジかよ、じゃあオレも10年前から大人だった……？
武：え……それはわかんない。
奈：それはそれとして、藤ねえは藤ねえらしく、それでいて細やかに大人の女性として描かれていることに愛を感じました。

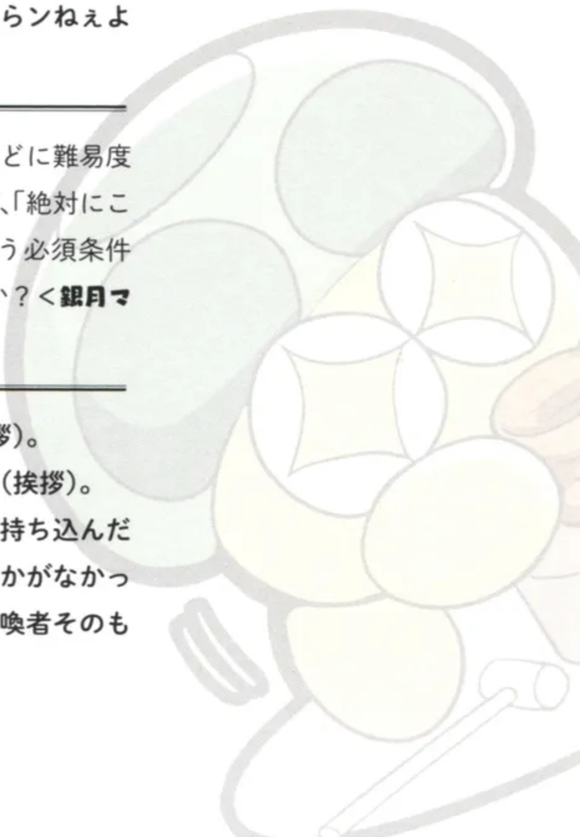
慎二が数ある部活動の中から弓道部を選んだ理由と、弓道を始めたきっかけが知りたいです。＜**ナミヤソウ**＞

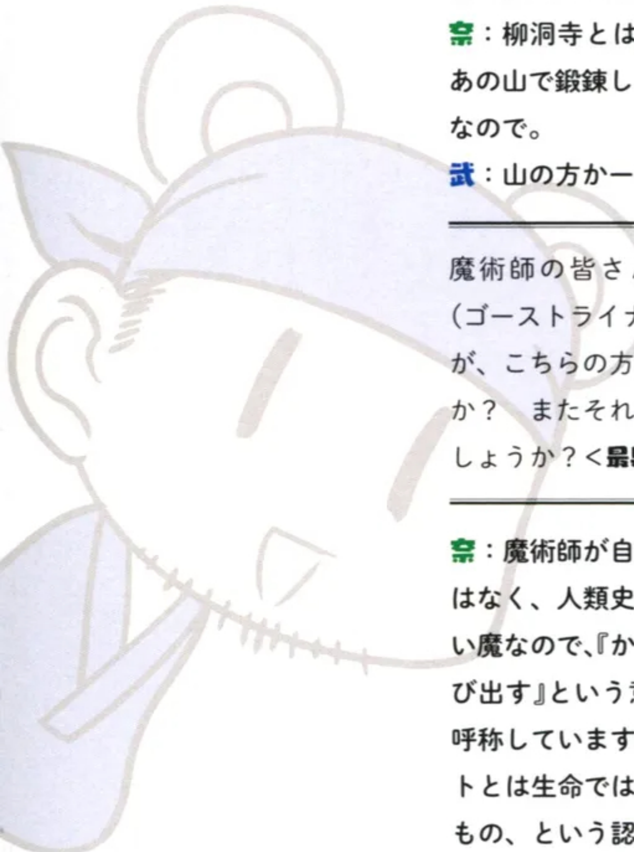
奈：他の体育会系より大衆的でなく、ストイックなスポーツに映ったから、でしょうか。フェンシング部があったらフェンシング部に入ってたよ、アイツ。
武：うーん、この拗らせ感。
奈：普通ではいられなかったんだ。でも普通だったんだ。だからこの話はおしまいなんだよロック……
武：……残酷過ぎて……見てらンねぇよ……

時代や土地、人理の在り方などに難易度が左右される英霊召喚ですが、「絶対にこれはないと成立しない」という必須条件はあったりするのでしょうか？＜**銀月マダオ**＞

奈：またオマエかマダオ（挨拶）。
武：何度目だシルバームーン（挨拶）。
奈：土地が持つ記憶（歴史）、持ち込んだ触媒が持つ記録、このどちらかがなかったら召喚はされないかと。召喚者そのも

Fate/stay night
［Heaven's Feel］
I
presage flower





のが触媒になるケースもあるので、単純に「縁／zero」だと召喚不可能ではないでしょうか。

武：佐々木さんは柳洞寺となんか縁とかあったんですかね？

奈：柳洞寺とはまったく縁はないです。あの山で鍛錬し、あの山で死亡しただけなので。

武：山の方かー。

魔術師の皆さんは英霊を境界記録帯（ゴーストライナー）などと呼んでいますが、こちらの方が正式名称なのでしょうか？　またそれが意味する事は何なのでしょうか？<**最果ての誰か**>

奈：魔術師が自分の手で作った使い魔ではなく、人類史そのものから呼び出す使い魔なので、『かつて記録された現象を呼び出す』という意味合いで境界記録帯と呼称しています。帯なのは、サーヴァントとは生命ではなく巻物・書物のようなもの、という認識からくるものです。

武：へー、なるほど。まぁ確かに英霊って呼び方は通称で、魔術概念っぽくは無いよね。

奈：Fateの初期も初期、シナリオをかく前にあった単語でしたが「ロード・エルメロイⅡ世の事件簿」が始まるにあたって、三田さんから「英霊の正式な呼び方ってあるの？」と聞かれ、こういうのがあるよ、と提示したものです。15年越しに作中世界に出てくるとか、ちょっと引く。

武：20年、30年も眠らせている設定を山ほど抱え込んで、言いよるわ。

桜と同じクラスの子達って桜の事をどう思ってるんですか？同じクラスの男子とか「俺、間桐の事が気になってるんだよね」みたいな話とかされてますか！？<**勘違い男子**>

奈：桜は教室だととても暗いので、どんなに美人でボディがデンジャラスでも男子からは疎遠に、女子からはちょっと敬遠されているかと。

武：私……薄幸の美少女だから……

奈：そういうのはカニファンで。本編ではドシリアスだからね。

武：ですね。

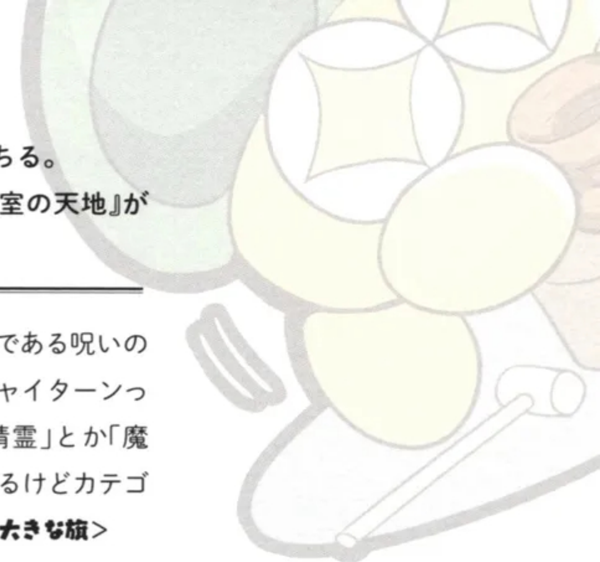
間桐臓硯によって山門のアサシンから真アサシンが召喚されていましたがあれは臓硯だからできる裏技みたいなものなのでしょうか？それとも他のマスター適正のある魔術師でも同様なことが可能なのでしょうか？<**おじゃき**>

奈：ちゃんと聖杯戦争の仕組みを知っている臓硯だからこそ出来た裏技です。なに、もうアサシンが呼ばれておるだと！？　ではその偽りのアサシンの肉体を「召喚に使う魔力」として、真なるアサシンを呼び出そう。数は合っているので聖杯も誤作動するじゃろ。みたいな。

武：裏口裏技をいくつ持っているかでボスの格が問われますな。

奈：システムを作った者だからこそ、つつかれるとやばい裏口（構造的ミス）を知っているのですね。そしてそこを板で塞ごうとするとドンドン歪なカタチになっていって、ぶくぶくに太った聖杯戦争システムの完成って寸法サ！　ただし大聖杯そのものは完璧なカタチなのでそこは永遠に美しいままなのであった。

武：良かったネ臓硯おじいちゃん。



葛木先生VS真アサシンは描かれていませんが、葛木先生は真アサシン相手に一撃も与えることなく倒されてしまったのでしょうか？<**きゅーへい**>

奈：相手が正面から挑んでくるサーヴァントなら少しは戦いになったかもしれませんが、暗殺者だったので……暗殺者VS暗殺者は、先に仕掛けたヤツが完勝する理論。
武：キャスターに魔術強化された葛木先生と真アサのガチバトルも見てみたかった……

桜が2月に半袖だったのは、先輩に少しでも可愛い部屋着を見せたかった乙女心なのでしょうか。可愛いです。<**うむだ**>

奈：桜の内なる乙女力の燃焼は焚き火10回分である。
武：うむ。真冬のミニスカートの上位概念ですな。寒くないのかって？寒いに決まってんだろうが！
奈：怖い話しちゃうと、普段の責め苦に比べたらあの程度の寒さ、桜には「寒い」だけなのでは。「辛く」はないのでは。
武：桜ぁー！！

原作と映画では所々演出が違うところがありました。その中でも驚いたのは、真アサシンVSランサーの戦闘。あの戦闘で多数の死亡者、目撃者が出たと思います。神父さんはどう事後処理を行ったのでしょうか？<**コハブ@卵**>

奈：たぶんあれ途中で余所の市に入っているので言峰は知らないフリをした。
武：高速道路とか、初めて見たしね。
奈：たぶん二章では空中戦とかやりだして後藤君の家にヘリとか落ちる。
武：そしてufoさん製の『氷室の天地』が始まる、と……

真アサシンの宝具・妄想心音である呪いの腕の本来の持ち主であるシャイターンって、媒体によって「悪性の精霊」とか「魔神」とか「魔人」とか言われてるけどカテゴリー的にはどういう種族？<**大きな旗**>

奈：悪性の精霊、が一番正しいニュアンスでしょうか。人界に染まって受肉してしまった精霊。ただし堕落の末の受肉なので元の権能はほぼ失われている、といった。悪魔、と簡単に言えないのが辛いところ。
武：なんで言えないの？
奈：お国柄というものを察しろ。
武：あー……

対ランサー後、心臓を食らった真アサシンが空を見上げていましたが、その後はどうなったのですか。設定にあるようにダークを拾いに行ったのでしょうか。
<**マンガン**>

奈:「くくく……近頃は便利なもの、ダークなど百均でいくらでも手に入る……」
武：便利になりすぎ問題。というか、冬木の百均物騒だな？
奈：「くくく……というか水底から出てきたあのウネウネ、マジ怖い……近づきたくないでござる……」
武：そりゃそうだわ。

間桐臓硯はどの様にして死亡したキャスターを操っていたのですか？<**星空**>

奈:刻印虫の応用です。背骨をはがして、

脊髄そのものに擬態する虫をこう、ぐちゅっとね。
武：匠の技が光りますね。素人にはオススメできません。
奈：たまに私も操ってほしくなります。仕事は虫に任せて、自分は素材集めるですよ。
武：なんて哀しい生き物なの……。それはそれとして今日も仕事回すね……

全盛期の臓硯はどれくらいの魔術師だったんですか？＜**アグネスタカジン**＞

奈：ゴルドルフ(平均的な名門三流魔術師）10人分。
武：もっとわかりやすく。そして具体的に。
奈：全盛期を「アインツベルンと合流する前」とすると、サーヴァントを相手にしても善戦、状況さえ良ければ(一騎ぐらいは)勝てるレベル。LV70ぐらいの典位。
武：Zeroの雁夜の何人分？
奈：ほほほ。ゼロが何人集まろうとゼロじゃよ。

アーチャーが『影』について心当たりがあるのは何故なのでしょうか？かつて生前に同様の事例に遭遇したのか、はたまた守護者としての職務にて掃討したのか、教えていただけると幸いです。＜**デウカリオン**＞

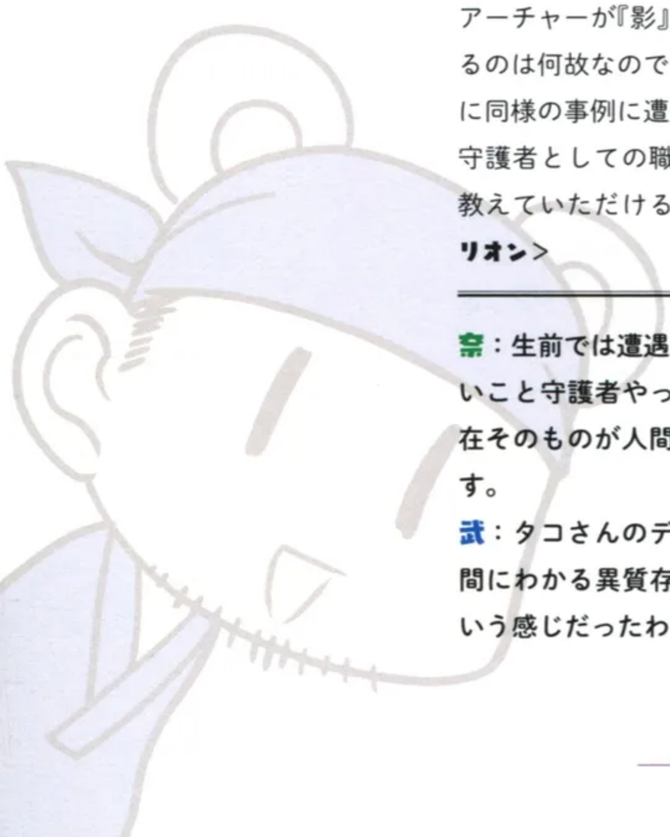
奈：生前では遭遇してはいないかと。長いこと守護者やってると、あの手の『存在そのものが人間の敵』と遭遇するのです。
武：タコさんのデザイン発注が「見た瞬間にわかる異質存在、悪夢の具現化」という感じだったわけですが、久しぶりに映像で見て、まぁゾッとしたよね。
奈：ああいうのきのこ大好き！　日常の隅に無音で現れるジャパンホラー最高！
武：後半に出てくる方の衣装は、結構色々なキャラでモチーフにされてたりするけど、純然たるタコさん状態は本当に10年ぶりの思いがけない再会って感じで、俺とタコさんの新しい物語始まっちまう所でしたよ。

言峰はどれくらいの頻度で泰山で外食するのでしょう？＜**ジャイロ**＞

奈：気が向いたら。普段は教会で粗食を心がけていますよ。
武：いつ気が向くの？
奈：人間、ときたま妙な予感がする時、あるじゃない。「あ。いまなら呼符で引ける気がする」とか根拠のない閃きがあったり。そういうの。だから言峰本人にもコントロールできない。
武：毎日食べてますってことではないわけね。

真アサシン曰く、黒い影にサーヴァントは抗えず純正であるセイバーは触れられただけで正気を失うとの事でしたが、この「純正」とは反英雄ではない英雄という意味合いなのでしょうか？＜**ルーマニア在住のS**＞

奈：そうです。まっとうな英霊だと呪いに耐性がないため、激しい痛みと共に霊基が蝕まれます。反英雄だと「根が近い」ので、蝕まれはするけど強い痛みはなく、「あー、これやばい、やばいっすわー」と多少、精神的余裕ができます。
武：某まっくろくろすけさんだと、温泉に浸かっているぐらいの感じ？



奈：そう。でも対魔力とか最低ランクなので「痛くはないけど、一瞬で飲み込まれている」みたいな。ヤツの場合、飲み込まれた後も「ところで漫画喫茶とかないのここ？」とエンジョイしてるワケだけど。
武：スピンアウトの予感！脱力系シニカル日常漫画「まっくろくろすけの聖杯ゼロ円生活」！

凛が蟲蔵に入った際、惨状を見て絶句していましたが、凛はあの時点で桜や間桐家の現状をどこまで知っていたのでしょうか？＜ヘルト＞

奈：魔術師たちは自分たちの教え・秘術を隠匿するものなので、桜がどんな教えを受けているかは想像するしかないものでした。間桐には間桐の教えがあり、それを知ろうとする事はイコール殺し合い、というのが魔術師たちの共通認識ですから。
武：知ってたら放置もしなかっただろうしね。
奈：信じて送りだした勇者がブラック企業の奴隷になっていた、とか悲しい話ですね……
武：最終的には、どえらい出世しますけどね……

アーチャーが辿ってきた第五次聖杯戦争では間桐家の内情や桜の境遇は明らかになっていたのでしょうか？知っているとしたら今回の聖杯戦争でアーチャーの目には桜はどんな風に映っていたんですか？＜黒狗＞

奈：あのアーチャーには聖杯戦争に関わる記憶は『セイバーの記憶』しかありませんでした。召喚された時、召喚者を目の当たりにして凛まわりの事を"自分の事"として認識するようになったのです。間桐家の内情はサーヴァント化する前でも知らず、今の桜の境遇は聖杯戦争に召喚されてから推察しますが、だからといって桜に肩入れする事はありません。アーチャーはアーチャーなのです。彼ではないのです。
武：セイバーだけを覚えている……というのは、原作の冒頭シーンのことですな。
奈：詳しく覚えている、のではなく、記憶は曖昧だし、守護者として使役された時点で過去も未来もめっちゃくちゃにミキサーされた記録になるので、もう「彼が美しいと感じたもの」の手触りはないでしょう。ただ、『セイバーとの出会い』だけは一枚のアートグラフとして魂に刻まれている、とお考えください。また、あの青年がセイバーとどのように出会い、関わったかは、stay nightのそれとは大きく違うものです。

HFを初めて見た後、型月スタッフの方々はどんな会話や感想を交わしましたか？＜スマイル＞

奈：スゲー！　とにかくスゲー！
武：スゲー！　とにかくスゲー！……という言葉が直ぐに出て来ないぐらいに、みんな打ちのめされていたと思います。酔ったと言っても良いぐらいの衝撃でした。
奈：マチアソビでの深夜の試写会だったのですが、そのあとみんな興奮して眠れず、一方、翌日の試写会に参加していた川澄さんは夢にまで見たという心温まるお話があります。
武：うん、アレが夢に出たって、それ悪夢やで。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower

Commentary Book

Kinoko NASU × Tomonori SUDOU × Hikaru KONDOU

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flower コメンタリーブック



奈須きのこ

原作

千葉県出身、TYPE-MOON所属。1998年、小説として『空の境界』を発表。2000年、同人サークル・TYPE-MOONにてノベルゲーム『月姫』を制作し、注目を集める。2004年にTYPE-MOON初の商業作品として『Fate/stay night』をリリース。『Fate/EXTRA』シリーズや『魔法使いの夜』、スマートフォン向けゲーム『Fate/Grand Order』などを手掛けた。

須藤友徳

監督

近藤光

制作プロデューサー／音響監督

徳島県出身、ufotable代表取締役。プロデューサーとして制作現場を担っている。杉並区、新宿区、徳島市、名古屋市、北九州市などにufotable Caféを設立するほか、徳島で開催されるアニメイベント・マチ★アソビの総合プロデューサーを担当。徳島市に映画館「ufotable CINEMA」を建設するなど多彩な活動をしている。『Fate/stay night [Heaven's Feel]』では音響監督も兼任。音響面の演出を一手に引き受けた。

映画化発表から三年をかけた、入魂の第一章

Commentary Talk 01

関係者試写の長い一夜

――本日は奈須きのこさん、須藤友徳監督、近藤光プロデューサーにお集まりいただき、本編コメンタリー座談会を実施させていただきます。劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』I.presage flower（以下、[HF]）をご覧になった感想はいかがでしたか？

奈須　徳島で開催されたマチ★アソビvol.19に伺いまして、ufotable CINEMAで行われた関係者試写で初めて完成した[HF]を観ました。上映後、ロビーにいた須藤さんの腕を引っ張って、真っ先に拉致して、自分の思いのたけをぶつけました。いちファンのような恥ずかしい感想を（笑）。

近藤　僕は奈須さんが須藤くんをどこかへ連れていくのを横で見ていました（笑）。奈須さんがうれしそうなのがひと目でわかったから「（須藤くん）良かったね」って思いながら、僕自身もホッとして。

奈須　実は完成版を観るまで、この作品が「問題作」で終わるのか、「映画として完成度の高いもの」になるのか、わからなかったんです。ただ、原作が好きな人の期待には必ず応えるだろうということは、アフレコに同席したときから感じていました。だけど完成版を観たら、[HF]は原作ファンも楽しめる、映画ファンも楽しめる、奇跡のようなフィルムになっていて。ものすごいものを観させていただいたという満足感がありました。そりゃあもう、須藤さんにたっぷり感想を語るのもやむなしでした。

須藤　見終わってすぐの感想は一番怖いんです。初見のときに抱いた感想って、観た人に一番長く残るものだと思うので。だからその初見のときに、（奈須さんに）何かを残せたのは嬉しかったですね。

Commentary Talk 02

「聖杯戦争」の一年半前から描くという決断

――[HF]第一章の冒頭、「聖杯戦争」の一年半前から物語が始まる展開については、どのような経緯で生まれたのでしょうか。

奈須　須藤さんの最初のプレゼンが「『聖杯戦争』の一年半前から描きたい」というものでした。士郎と桜の関係をきっちりと描きたいとおっしゃっていて。「だからこそ、桜が初めて士郎の家に来るところから描きたいんです」と。それからアバン（冒頭からタイトルまで）の絵コンテを見せられたんです。「え、ここを描いてくれるのか！　めちゃくちゃいい絵コンテだし、良いですよ」とお返事しました。「[HF]は士郎と桜の話なので、構成は須藤さんにお任せします」とお願いしましたね。





桜のささやかな幸せが描かれる前半パート

Commentary Talk 03

衛宮士郎の過去と射法八節

――それでは具体的なシーンについても伺わせてください。冒頭は士郎が弓道をするシーンから始まりました。

須藤　弓道部だった作画スタッフがいたので、具体的に細かく話を聞くことができましたし、弓道の初心者が読む本も持ってきていただいて、細かな動きを知ることができました。あとはいろいろな映像を見て参考にもしています。

奈須　士郎の投影魔術は弓道の「射法八節」のもじりである事を忘れているユーザーも多いかもじゃな。

須藤　士郎は弓を射る(射法八節の「離れ」)ときに「的に当てよう」とは思っていないんです。だから表情や首から上を動かさず、体しか動かない。射る瞬間は体の震えがピタッと止まる。そういうところに気をつけて描いていました。

――その後、士郎はバイト中に肩を怪我してしまいます。帰宅した士郎が誰もいない家に「ただいま」と声をかけるのが印象的でした。

須藤　本来、士郎は孤独を苦に感じることはありません。ただこうして誰もいない場所に声をかける士郎の姿は、お客さんからすれば「幸せではない」ように映ると思います。この[HF]という物語が終わったとき、その印象はどのように変わっているのか。お客さんが士郎について抱く感情を育てていくことも、本作におけるテーマの一つとして考えています。

Commentary Talk 04

雨の日、間桐桜の来訪

――そして士郎のもとに、雨に打たれた桜がやってきます。表向きは「士郎の世話をするため」ですが、裏の理由もあるわけですよね。

奈須　間桐側の本当の目的は別にありますからね。桜自身も自分が非常識なことをやっているのはわかっているし、善良な士郎を困らせているというのは気付いているんです。でも、命令だからやるしかない。ところが一年半を経るうちに、士郎との関係がかけがえのないものになっていく。

須藤　だから、士郎の肩の怪我が完治したときは、桜としては「ここでおしまいね」と言われると困るんですよ。裏にはそういう気持ちがあったはずなんです。

奈須　まあ、それで衛宮家のカギを手に入れるまでに至るわけですけど(笑)。

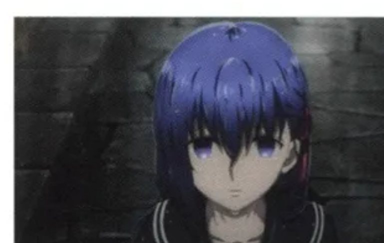
Commentary Talk 05

手描きのタイトルロールに込めた想い

――士郎が桜と出会ったあとに、『Fate/stay night [Heaven's Feel]』I.presage flowerというタイトルが手書きの文字で入りますよね。あれはどういう経緯で入ったのでしょうか。

須藤　タイトルロールは「すごくさりげな

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower




いものにしたい」と思っていたんです。最初は普通のフォントのタイトルを入れていたんですけど、梶浦由記さん(音楽)のタッチ音(ME ／ミュージック・エフェクト)があがってきたときに、フォントだと固すぎるなと思ったんです。ここから「柔らかい日々が始まる」というイメージを、梶浦さんが提示されていたので、ここは柔らかい手書きの文字が欲しいなと。

近藤　あの手書き文字は、須藤くんの文字です。冒頭のシーンは音楽ナシでいくつもりだったんですが、タッチ音を梶浦さんに発注しておいたんです。長くこの仕事をやっているので、それが必要になる可能性があることはわかっているんですよね。タッチ音をつけない映像のバージョンも検討したんですが、ここに音があることで、前後の時間がグッとつながったんです。梶浦さんがそっとメロを挿しこんでくれていたのも効きました。

奈須　あの手書きのタイトルには「どこかの廃墟に行って、誰かが住んでいただろう部屋に入ったら、女の子の日記帳が置いてあった」ぐらいのイメージがあったんです。女の子の日記帳に書かれていた文字……誰かの私的な物語、その始まりという雰囲気がありましたね。

Commentary Talk 06

間桐桜の成長と変化

——その後、静かな映像で、桜が少しずつ成長していく姿が描かれていきますね。

須藤　とにかくお客さんが桜を好きになってくれることが冒頭のシーンで一番大事なことだと思っていました。原作では、桜はゲームの開始時から「お手伝いに来る後輩」として描かれていて、明るくて家庭的な一面が見えるんです。でも今回映像化するにあたり、「士郎だけが知っている、桜の成長や変化」をお客さんに共有してもらわないと、このあとの士郎の悩みや葛藤が共感できなくなってしまうんじゃないかなと。お客さんが桜をよく知らない状態のまま、この後のドラマを描いても納得してもらえない。だから、こうやって心を閉ざしていた桜が少しずつ変わっていったんだという過去をちゃんと提示しておきたかったんです。人が成長するところを見ると愛着が湧くじゃないですか。ただかわいらしい女の子というだけじゃなくて、「がんばったね！」という親心というか、母性本能というか。そういう感覚が芽生えてもらえると良いなと。

奈須　たしかに原作だと桜は「お手伝いに来る後輩」として描かれていて、プレイヤーは「ゲーム的な設定だな」と感じていたと思うんです。セイバールート([Fate])と凛ルート([Unlimited Blade Works](以下、[UBW]))で、桜が士郎の家に来るのはどうやら理由があるらしい……と感じさせておいて、ようやく桜ルート([Heaven's Feel])で深く説明することで「ああそれで桜が士郎の家に来ていたんだ」とわかる。そういう段取りがあるから、桜がヒロインとして成立している。そうすることで愛するに値する存在になるんですよね。ゲームで相当回り道をしているところを、今回の[HF]では冒頭二十分をつぎ込んで、丁寧に描いてくれていると思いました。

——そうやって一年半を過ごすうちに、「わ







たし、先輩のおうちじゃないとごはん美味しく頂けなくなっちゃったんですから」という桜の幸せのピークにまで達するわけですね。

須藤　あのセリフも桜は笑顔で言っているけれど、その裏の意味を考えると……。

奈須　辛いよね。

須藤　……辛いですよね。しかも、士郎はそこに全然気付いていない。作画するときは、その桜の裏側が見えないように気をつけていました。こちら(制作者側)は桜の複雑な心情がわかるのだけれど、それを含めて描こうとするとダメなんですよ。その裏側を完全に抑え込んで作画しています。

Commentary Talk 07

間桐慎二と藤村大河

――桜の兄・間桐慎二の心情も丁寧に描かれていますよね。

須藤　慎二は全ルート、変わっていないキャラクターなんです。ですがカメラマンがどうやって撮るか、どういう間をつけるか？で見え方が変わってしまうんです。

奈須　脚本上では、慎二のセリフを一番直しています。短いセリフだけど、誤解されるように。そして間違った誤解をされないように。慎二は性格が悪いんだけど、悪意の塊ではないんです。チャンネルさえズレれば、良い友人になりえたんだよと。

――今回は大河についても、細かな描かれ方がされていたかと思います。

須藤　切嗣が生きていたころは、切嗣が保護者、大河が長女、士郎が末っ子という関係性がありました。けれど切嗣がいなくなり、そこに桜が加わると、大河が保護者、士郎が長男、次女が桜というかたちになっていく。士郎は下の子の面倒を見るのがはじめてなので、教育者である大河にいろいろ聞くこともありますよね。そういう綿々と描かれる家族のつながりというものを、今作の制作については意識していました。大河としては、桜が来るようになったことで、士郎が年上意識を持つようになったのは嬉しいことなんじゃないかなと。だから大河は、桜にいろいろ教える士郎を微笑ましく見ているんだと思います。

Commentary Talk 08

イリヤスフィールとの遭遇

―― 一日前、イリヤスフィール(以下、イリヤ)と士郎が遭遇します。その夜の士郎の夢にイリヤが侵入しますが、この展開についてお話ください。

須藤　いつもだったら、最初に出会った路上でイリヤが「早く呼び出さないと死んじゃうよ、お兄ちゃん」と言うわけですが……。

奈須　でも、あれは自然なシーンではないんですよ。路上であまり見かけない外国人の少女にいきなり「早く呼び出さないと死んじゃうよ、お兄ちゃん」と言われるというシーンは、本来はゲームだから成立するお約束のシーンだと思うんです。あれをしっかりしたフィルムでやると不自然な違和感のほうが大きい。「あの外国人の少女は誰だろう」と路上で違和感を抱いていて、その晩に見た悪夢の中にその少女が現れる……という展開になるのは、映像的に素晴らしい流れだと思います。





Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower







須藤　士郎の夢の中にイリヤが侵入したということは、士郎とイリヤの(魔術師としての)力量の差を示すことにもなるなと。あと、士郎が(養父の衛宮)切嗣の夢を見ているときに、イリヤが後ろから引っ張るというのは、「お前だけが切嗣の夢を見ているなんて！」というイリヤの思いの現れでもあるんです。

Commentary Talk 09

「聖杯戦争」開幕 presage flower 開花

――いよいよ「聖杯戦争」開幕当日、放課後に士郎がサーヴァント戦に巻き込まれる日ですが、そこでインサートされる桜の本を読んでいるシーンが印象的でしたね。

須藤　『Fate/stay night』の桜のプロフィールを見ると、桜が好きなものは「怪談」となっているんですよね。『Fate/Zero』だと「怖い話」となっているんです。奈須さんにその意図をお伺いしたかったのですが……。

奈須　桜にとって現実は「怖いもの」なんです。「怖いもの」に耐性があるので、フィクションの「怖いもの」がなじむんです。現実がキツいからこそ、「怪談」を読むことで精神のバランスをつなぎとめている……ぐらいの気持ちで当時は書いていました。あと無意識に、人がどうすれば怖がるのか、というメカニズムに興味を持っているぐらいな気持ちで。

須藤　桜はこのとき公園で小泉八雲「怪談」の「乳母桜(姥櫻)」を読んでいるんです。できれば本文を映像の中に出したいということで、パブリックドメインのものから選ぶことにしました。小泉八雲の「怪談」には、二編の桜をテーマにした作品――「十六桜」と「乳母桜」があります。「十六桜」は年老いた侍が、枯れた桜の木の下で腹を切るという話です。最後、自分が命を捧げたことで、桜が美しく咲き誇るという話ですね。「乳母桜」は、子宝に恵まれなかった両親から、やっとのことで美しい娘が生まれて。乳母に愛されて育つんですけど、その娘が大病を患ってしまうという話です。乳母は命をかけて祈願をして、娘が助かる代わりに死んでしまう。その乳母の遺言が桜を植えて欲しいということだった……。たぶん桜は「乳母桜」を読んでも、意味がわからないと思うんですよ。なぜこの娘はこんなに愛されるんだろうと。乳母はなぜ娘のためにここまでするんだろうと。だからこそ、何度も読んでしまうんじゃないかって。愛されることがまだわからないのが、[HF]第一章の桜なんです。

奈須　須藤さんが、そうやって[HF]の物語を補強してくださるのが、本当に嬉しいんです。こういうことが、映像化の効果なんだなと。

人知を超えたサーヴァントバトルを描いた中盤



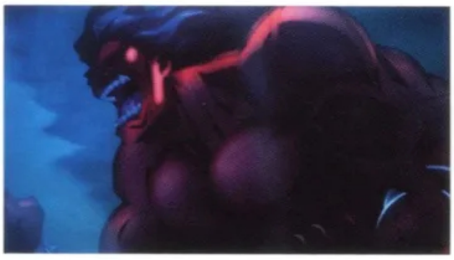


Commentary Talk 10

初戦－アインツベルンのマスター

――いよいよ「聖杯戦争」が開幕します。初戦はバーサーカー戦ですね。

須藤　冬木教会からバーサーカー戦までを一連の流れの中に組み込もうと思っていました。教会で言峰との話が終わってから、夜道を歩いてイリヤと遭遇……というテンポにはしたくなかったんです。そこで士郎が教会で話をしているときに、イリヤはすでに行動を開始しているという展開にしたんですよ。そうなると、教会の門にいるセイバーが最初に遭遇するだろうなと。じゃあ、そのときイリヤはセイバーに何を話すだろうと考えたんです。イリヤは「消滅したサーヴァントの記憶はリセットされる」というルールを知っているけど、セイバーの英霊化の経緯は知らないから、一応「アインツベルンの話」を聞いてみる。もちろ


ん、答えが返ってくる期待なんてしていないんです。作画的にも、セイバーも何も表情に出さないようにしていました。

奈須　バーサーカー戦ではくるくる回るイリヤが良かったですね。あれ、なんであんなに回っているの？

須藤　イリヤは、外見として幼く見えるけれど、精神的には大人のように感じられるようにしたいと思っていたんです。バーサーカー戦ではくるくる回っているんですけど、ちょっと色気があるようにしたいと考えていました。原画さんには「元気な子どもがはしゃいでいるのではなくて、酔いしれた女性が感極まった感じを出してほしい」というお願いをしました。絵コンテには「オペラ歌手のように」と指示を書いているんです。[HF]を通じて、イリヤは桜よりも精神的に大人だというところを見せたかったんですよ。イリヤの描写が第二章以降、大切になってくるので。イリヤの色気を表現するために、このシーンの「首をはねてから犯しなさい」というセリフは、PC版の『Fate/stay night』に準拠しています。

Commentary Talk 11

第二戦－ライダー戦で描かれるセイバーの強さ

――ライダー戦は音楽も含め、華々しいシーンになっていましたね。

近藤　セイバーが活躍するシーンはここしかないですからね。音響的には、もっと鎖の音(SE／効果音)を強く出さないといけない、というか出したいところなんだけど、ここはSEをグッと我慢して、梶浦さんの音楽(劇伴)を立てようと思いました。実はここまで劇伴には我慢してもらっているところがあったんです。冒頭(アバン)は音楽を減らしているし、バーサーカー戦も効果音が大きい。ここで劇場中に劇伴を響き渡らせて、観ている人たちに気持ちよくなってもらおうという狙いです。

須藤　主人公側がちゃんと勝利するシーンですからね。

近藤　もう一度、観てもらえるとわかりますが、そのあとのランサー×真アサシン戦はガチガチにSEをつけているんだけど、ライダー戦はSEのレベルを落としています。

須藤　ヒロイックさを出そうとしているシーンですよね。

近藤　音響的にも空間を感じてもらおうと、音を広く使っています。

須藤　絵コンテを描いているときは、ここも尺を使えないとわかっていたので、どういうシチュエーションで戦うのが良いだろうと考えました。原作だと公園の広場で戦っているんですけど、ライダーの特性を考えると三次元的な舞台のほうが戦いやすいので、戦場を路地裏に変更させてもらいました。

奈須　最初に脚本の打ち合わせをしたときに「(原作通り)公園で戦う必要はないので、別のシチュエーションで良いですよ」と話しました。原作ゲームは２D背景の枚数に限界があったので、戦うとしても、公園か坂道しかない(笑)。映像化に際しては、その制約にこだわる必要はないですと。アニメのスタッフの方々は原作を尊重してくださるので、原作で描かれているシチュエーションにこだわってくれる。でも、そうす

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower












ることで「原作側が制作上の理由で仕方なく選んだことが映像化においても受け継がれてしまう」という気持ちがあった。これまでの作品の付き合いを通じて、ufotableさんなら何とかしてくれるという信頼感と体力がありますし、「ここは原作通りでなくても大丈夫ですよ」と言っておこうと。そうすると最適解を出してくださるという嬉しさがあります。

――このライダー戦の後に臓硯がとうとう敵として姿を現します。

須藤　路地裏を3DCGで設計したときも、絶対に光を当てないでほしいという場所を指定しています。その光が当たっていない影の中から、臓硯が出てくるようにしていました。慎二が何もないところを見ておびえるという、慎二の芝居だけで臓硯の登場の予感を描こうと。すると臓硯が路地裏にふっと出てきて、間桐の敗北宣言をするという流れですね。そのあと慎二が臓硯にすがりつくところも、絶対に慎二の頭が臓硯よりも上にこないようにしてくださいと指示を入れていました。

Commentary Talk 12

歪む「聖杯戦争」、真アサシン登場

――アサシンから真アサシンが召喚されます。現れた真アサシンが葛木宗一郎とキャスターを襲う。こちらのシーンについてはいかがですか？

須藤　時系列的にはこの事件が起きているときに、映画の中では士郎は桜のベッドで看病しているんですよね。士郎が関与していないところで事態が進行している感じを出したいと思っていたんです。同時に、真アサシンは臓硯のもとにいる中ボスとして存在感を出しておきたかった。まだこの時点では、真アサシンは（特殊な召喚のため）知性が低下しているんですけど、暗殺者としての本能的なクレバーさを出したいなと考えていました。だから魔術師（マスター）相手には最初に喉を狙う、とか。葛木を殺害するときに「マズ、首ヲ斬ッタ」と真アサシンが言うのは、たぶん葛木のことを魔術師だと思ったんでしょうね。そのあたりを上手く描けると良いなと。このときに首をくりっと傾げる真アサシンが個人的に好きなんですよね。

奈須　真アサシンの動物的な動きが良い。それでいて本能的な行為（暗殺）は最小限の動きでこなしている。

――ここでキャスターは宝具「破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）」を使用しています。ここの展開についてお聞かせください。

須藤　第二章以降に向けて、ここでキャスターの宝具を見せておかないといけないなという前振りの意味もありました。この宝具の効果はダメージを与えることではなく、契約を切るものなのだということを、ここでお客さんに伝わるようにしています。

Commentary Talk 13

衛宮士郎の怒り、間桐慎二の悦び

――そして慎二が衛宮家に来て、士郎と慎二が桜をめぐって衝突する。士郎が感情をあらわにしたことが、慎二には嬉しいというシーンですね。

須藤　そうですね。この作品で三人（士郎、











慎二、桜)が同じ画面に映ることは、ここぐらいしか……。
奈須　たしかに、ここだけですね。
須藤　この[HF]第一章では慎二と桜がいっしょにいるシーンは基本的に作ることができないんです。兄妹がそろっていて、そこに士郎がいるというシーンは貴重なんですよ。だから、ここで感情の爆発を見せないといけないなと。原作でも初めて士郎が「慎二に殺意を持った」シーンですから、その士郎の感情を慎二はどう受け止めるか、桜はどう止めるか。そのあとの土蔵のシーンでも、士郎の気持ちが収まらない。そこで桜が来るという、二つのシーンにおける感情のつながりを意識していました。
奈須　そもそも士郎はこれまでの生き方として、兄妹の関係に口を出すことはできない。彼のプログラムにはそういう行動はないはずなんです。慎二に桜が虐待されているということを、士郎は状況証拠として知っているけれど、目の当たりにするのは初めて。それで思わず、慎二に意見をぶつけてしまうくらい、桜が大切になっているんですよね。それくらい慎二の行動が認められなかった。たぶん、桜を助けられない自分への憤りもあったと思います。

Commentary Talk 14

取り残された衛宮士郎と間桐桜

――続く土蔵のシーンを、奈須さんはどう受け止めていましたか?
奈須　さみしくてあったかいシーンがすばらしかったです。一番重要なシーンで光源も美しかった。
須藤　ここも原作だと兄妹の話とかをいろいろとしているんですが、今回はここで桜の一番大切な話である「中学生時代に校庭で士郎が高跳びをしているところを見ていた」話を入れています。原作だと桜はこの話を共通ルート(最初の三日間)でしているんですが、冒頭のアバンをテンポ良くしたかったし、お客さんが桜の話に最も集中できる状態のときに、桜が話すようにしたかったんです。演出としては、光をできるだけ小さくして、土蔵の広さと暗さに包まれて、ふたりぼっち感を出したいなと思っていました。だからカメラもかなり引いて、広い絵の中にぽつんと二人がいるように描いています。結果として、ひとつの明かりを二人で分け合っているような大事なシーンになりました。しかも、その光はストーブという人が作った光ですし、その光もやがて消えてしまう。
奈須　二人の関係は、長くは続かないよという……。
近藤　このシーンは劇場版『空の境界 第四章 伽藍の洞』の監督の滝口(禎一)さんが原画をまるまる担当してくれて。より際立つパートにすることができました。

Commentary Talk 15

サーヴァントチェイス ランサー×真アサシン

――アクションのハイライトシーンであるランサー×真アサシンのサーヴァントチェイスについて、出来栄えはいかがでしたか?
奈須　絵コンテで内容を知っていた自分ですら「なんだこれは、すっげー!」という感想だったんだから、試写会のときに隣で見










ていた武内(崇)(キャラクター原案)はもっと衝撃が大きかったでしょうね。ufotableさんがこれまで『Fate』シリーズに関わってきて、サーヴァント戦はここまでやるのが気持ち良い、という最適解を出してきたんだろうなと。これ以上バランスが良いサーヴァント戦はこれまでにあっただろうかと思うくらいすごかった。サーヴァントは英霊ではあるけど見た目は人間で、でも動くとすごいんだよと。『Fate』シリーズにおいてサーヴァントの表現がインフレを起こしつつある中で、清く正しいサーヴァント戦を見たという感じがありました。

近藤　あと、戦闘中のシーンをよく見るとビルの向こう側に人がいっぱい歩いているんですよ。高速道路には普通車も走っているし。冬木というごく普通の町でサーヴァント戦が行われているという、もしかしたら(自分のそばで戦いが起きているのかも)というリアリティがやっと出せたなと。『Fate/Zero』だと埠頭だったり、人が少ない場所を戦場にするしかなかったんだけど、今回は車が走っている高速道路だったり、人がいる市街地を舞台にするというところをやり切ることができたなと。結果論ですけど、やれて良かったなと思います。

奈須　[HF]の面白さのひとつは、[Fate][UBW]のルートであれだけ強かったサーヴァントたちがパタパタと倒れていくところかと思います。それまでのルートが、いわばミステリの導入部になっているんですよね。でも[HF]が初見の人もいるから、はたして[HF]だけで「サーヴァントが強いもの」で「それが簡単に死ぬことの恐怖」を表現できるだろうかという不安もありましたが、この戦闘で存分にサーヴァントの強さを描いているから、そのサーヴァントたちを倒してしまう「影」の不気味さがわかる。このランサー×真アサシン戦はお客さんへのサービスシーンに見えて超重要なシーンです。

Commentary Talk 16

「影」に込められた二次元の違和感

――そして「影」がいよいよ登場します。

須藤　「影」はすごく難しくて、奈須さんから「(影は)二次元の存在」だと聞かされていたんです。アニメという絵で表現した映像の中に、二次元のものを置いても、あまり違和感がない。そうした映像の中で「ほかとは異質な存在感のあるキャラクター」にするにはどうしたら良いだろうと、かなり考えました。「影」は3DCGで描いているんですが、光源を指定するとキャラクターに明るく照らされる部分と影になる部分が出てしまう。でも今回登場する「影」は本来、光に当たっても、すべてを吸収してしまう存在なんですよね。そこで撮影スタッフには「どんな場所に出現しても、全部のライトを切ってほしい」とお願いしました。雪のシーンにいても、雨のシーンにいても、光を当てないでほしいと。撮影スタッフが普段入れている処理……たとえば映り込みであるとか、照り返しであるとか、自分の影であるとか、雨が降っていたら物体の周りで雨が弾ける処理であるとか。そういうものを全部を外して、いろいろ試行錯誤して「違和感」を増やしていったんです。

奈須　「影」は「この世界に本来いないもの」を意図しています。たとえば家に帰って、ふう今日も疲れたなと思っているときに、あれ今後ろに何かいなかった？　と。そういう恐怖が欲しかったんです。本作における描き方は、最適解だと思います。公園でひたひたと歩いているところが、すごくさびしそうで、みんなの輪に入れないから、遠巻きで見ているところがまたかわいそうで。そんなときにたまたま凛を見かけて、思わず反応で攻撃してしまうという

須藤　「影」が登場するシーンは、なるべく



影のCG設定

カメラを引いて、距離が離れている感じを出そうと思っていたんです。もちろんアクションのときはカメラが寄ることもあるんですけど、離れている感じが大事かなと。そこにズカズカ近づいていこうとする士郎はちょっとおかしいんだけど(笑)。

――士郎が影に接触したときの映像は独特なものでしたね。

須藤　あそこは奈須さんの原作テキストのイメージを受けています。あそこだけ、ほかのテキストと違っていて、とにかくイメージを羅列した文章になっている。だから、お客さんが消化できる映像にしないようにすべきだなと。担当する人にはこのシーンの奈須さんの文章を渡しました。

奈須　……！？

近藤　あれは何コマ？

須藤　一コマのところもあるんじゃないですかね。

近藤　じゃあ、人の目では認識できない絵もたくさんありますね。

須藤　そうですね。3Dで作った動く絵はオーバーラップさせたりもしているんですけど、止め絵はすぐに切り替わるので、認識できないものもあるはずです。

近藤　ただわかるのは「気持ち悪い」ということだけかと。

須藤　あそこで流れる音も音響さんにお願いして……。

近藤　そうですね、あそこの音は劇場をぐるっと回るようにつくっています。あれが[HF]で一番音が回っているシーンになります。

須藤　たった三秒なんですけど、お客さんの頭を三秒間シェイクして、現実のシーンに戻るという流れになりました。

激しい戦いの渦の中で、ふたりぼっちになる士郎と桜

Commentary Talk 17

中華料理屋・紅洲宴歳館 泰山のシーン

――泰山の店主・魃さんの登場は、原作ファンには嬉しいサプライズでした。

奈須　魃さんは「昔、言峰(綺礼)と組んで活動していた」とか自分が脳内妄想をいだいていたキャラクターなので、ついに出たか……と。このシーン、原作では「血が通っていないんじゃないのか」と思われていた言峰がちゃんと生活をしている人間なんだということをプレイヤーに伝えるためのシーンでした。言峰はこれまで一般人とは異なる価値観を持つキャラクターとして描かれ、ご飯を食べるイメージもなければ、普通の生活をしているイメージもなかった。こちらも、そういうイメージを意図的に排除していた。言峰に対して、そういう(悪徳の)キャラクターだと刷り込んだあとに、最終章で「言峰は人である以上食事もするし、あなたたちと同じ人間だ」と感じてもらいたかった。そういう意味で泰山はプレイヤーが(言峰に)親近感を少し覚えて、士郎も言峰に対する警戒のハードルがひとつ下がる、という大事なシーンでした。そこをしっかり描いていただけてうれしかったですね。

Fate/stay night [Heaven's Feel] I











Commentary Talk 18

柳洞寺のクライマックスバトル

――ここでは士郎×臓硯戦、セイバー×真アサシン戦が同時並行して描かれます。

須藤　柳洞寺は雪の描写が難しかったですね。戦闘シーンでもずっと降り続けているので、画面前に一部の雪だけ降っちゃっているのを消してもらったり、それだけで一度リテイクになってしまうので、本当に大変でした。劇場版『空の境界 終章』でずっと雪が降り続けるという内容をやったことがあるんですが……。

近藤　あれは実験的なことを相当試した映画でした。雪が積もったら雪の上に乗るでしょうとか、そういう地道なことを延々と試したんです。他にも、制作上のシステムだったり、その後のufotable作品の大きな糧になりました。今回は、セイバーの雪の上に残る足跡が美しかった。

須藤　セイバーの足跡は美術で描いているんですよね。これまでだったら、雪の上の足跡はセル(原画)で(足跡の凹凸の)影だけを描いていたんですが、今回は美術で描いてもらったんです。

奈須　劇場版は原作とアウトラインが同じだけど、それぞれの印象が違いますよね。その最たるものが、このシーンかと思います。原作通り、夜の柳洞寺なんですが、雪が降っているというシチュエーションを加えるだけで別物になっている。原作だと次の展開へのクッションであるこのシーンが、[HF]第一章を飾るのにふさわしいスペクタクルなシーンになっていたと思います。ここでよく雪を降らせたものよ！っていう。「影」が湖面から出現したときも怪獣映画か！と思わせる迫力がありました。

――ここはライダーの再登場も見どころですよね。

須藤　各サーヴァントごとに動きを特徴づけたいと思っていたんですが、ライダーの場合は髪の毛が蛇のようにうねって蛇行するようなアクションをして欲しいとリクエストしていたんです。そこを絵コンテの三浦さんは解釈してくださっていて、直線で動く真アサシンを、曲線でライダーが追いかけるという……あれがすごくカッコよかったです。

近藤　三浦くんの絵コンテは独特で、彼がノッているときは絵コンテの文字が大きくなるんです(笑)。

奈須　『Fate/stay night』の映像化がはじまって十余年になりますが、ようやくメインで活躍するライダーさんが映像化されました。うれしい限り！

近藤　ライダーは鎖の表現が大変なんですよ。あのシーンの鎖は3DCGも混じっていますが、多くは作画なので、スタッフの技術と忍耐によって実現したシーンです。あと、このシーンの最後には勇気の一カットがあります。

須藤　ああ、影が出てくるところのカットですね。

近藤　あそこは勇気を持って、音を全部カットしたんです。効果音も劇伴もすべて切った。

奈須　あのシーン、本当に不意打ちで意識ごと目を奪われました。最高のショットだと思います。

Commentary Talk 19

ラストシーン
雪の中で再会する衛宮士郎と間桐桜

――マスターではなくなった士郎が衛宮邸につくと、雪の中、桜が帰りを待っていました。このシーンに込めた想いを聞かせてください。

須藤　桜は士郎がいないことに気付いたとしても、その行方を捜しに行こうとはせず、家の前で待つだろうと思いました。そういうイメージを持つようになったのは『Fate/



hollow ataraxia』をプレイしたときの印象が強いのかもしれません。『Fate/hollow ataraxia』にはマスターとサーヴァントたちがひとつの目的のため、冬木のさまざまな場所にて、共通の敵と戦うシーンがあります。その中で桜は衛宮邸を守るという想いから、家を拠点にして戦うことになるんです。桜にとって衛宮邸はそういう場所なんですよね。ここの桜の衣装は設定通りなんですが、サンダル履きなのがむしろ良かったなと思いました。

奈須　足の指が寒さで赤くなっていたけれど、たぶん桜にとっては寒さよりも、士郎が帰ってこないことのほうが辛かったろうし。それくらい必死さが極まっていたということですよね。

須藤　ただ、桜にとっては寒さはそれほど大した苦しみじゃないんだと思うんです。

奈須　そうですね。足の指が凍傷になるなんて、彼女には痛みのうちに入らないと思います。桜の原型は「月姫」の琥珀というキャラクターで、このタイプの女性キャラは自分の痛みを他人事に置き換えて痛みをやり過ごすという性質をもっていますので。

須藤　そう考えると、士郎も痛みには鈍感ですからね。でも、観ている人たちが「見てられないくらい心細い二人」であると感じてもらうことが大事で。それでも二人は進んでいかないといけないという状況であることが伝わると良いなと思っています。

Commentary Talk 20

梶浦由記×Aimerによる主題歌「花の唄」とスタッフロール

――最後に、Aimerさんが歌う主題歌「花の唄」についてご感想をお聞かせください。

須藤　僕が最初に聞いたときは、結構はっきりと(桜の心情を)歌っているなと感じました。

奈須　正直、映画の中で言うべきことを歌詞で語っているなと思ったんですが、楽曲とAimerさんの表現力ですごい力のあるものになったので、これを止めるわけにはいかないなと。

近藤　力のある曲だと思いました。危惧としては、第一章でここまで語ってしまうと、第二章、第三章はどうするんだろうという気持ちもありますが……。

奈須　大丈夫、梶浦さんはやってくれますよ！

一同　(笑)

奈須　昨今のアニメ映画は、快楽を追求するものが増えているように思いますが、ここにきて日本映画らしい「昏い情念でも美しく描く」というものを見た思いです。映像と言うものは「辛い感情と気持ち良い感情の組み合わせなのだ」という原則論に回帰する作品に[HF]はなれるのかもしれないなと感じています。それを象徴するという意味で「花の唄」は素晴らしいと思いました。最後の最後に流れる主題歌まで、この作品を理解してくれているんだなと感じています。

近藤　主題歌まわりの作業で上手くいったなと思うのはスタッフロールです。奈須さんの名前が出るところで曲が素(無音)に戻っているでしょ。そこでいったん黒味になって、曲の復活と同じタイミングで奈須さんの名前がインする。あれは劇場版『空の境界 第一章 俯瞰風景』の主題歌『oblivious』の再来です。曲を聴いたときに予感があったんです。これは合わせられるかもと。それで、調整を繰り返しました。

奈須　そういえば、劇場作品にしては、スタッフロールに出てくる人数が少ないような。

近藤　うちは社内でやっていますから。『テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス』であろうと『活撃 刀剣乱舞』であろうと、全部同じメンバーで作っています。積み重ねたチームワークに、今後も期待していただければと思います。





Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower





監督　須藤友徳



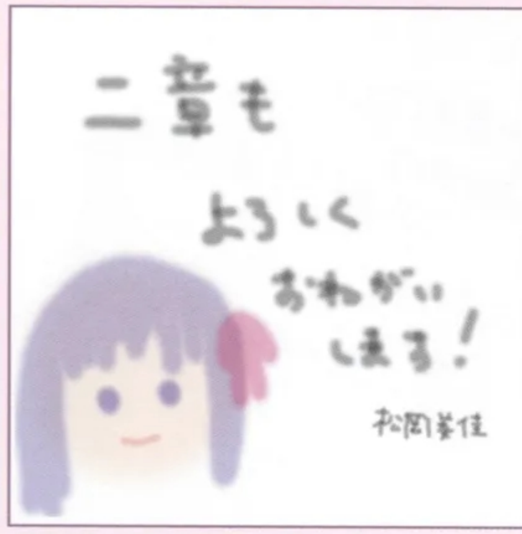
キャラクターデザイン・演出　碇谷敦



脚本　桧山彬（ufotable）



美術監督　衛藤功二



色彩設計　松岡美佳

第一章をご覧の皆さん
ありがとうございました！
第二章は2018年公開ー。
最も闇深く、
美しいFateをお届けしたく。。。
撮影監督　寺尾優一

撮影監督　寺尾優一



３Ｄ監督　西脇一樹

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower

第一章をご鑑賞いただき、
ありがとうございます。
日常を突き破る非日常。
その狭間を、ヒリヒリと
緊迫しながらの編集でした。
まだまだ始まったばかり。
引き続きよろしくお願いいたします。

編集・神野学

編集　神野学

全体の4割近い400cut以上を
ブラッシュアップして
このDISCに収めました。

第2章公開までの間、
この第1章ゆっくりお楽しみください。

ufotable
代表・プロデューサー　近藤光

制作プロデューサー　近藤光

From Staffs to Fans



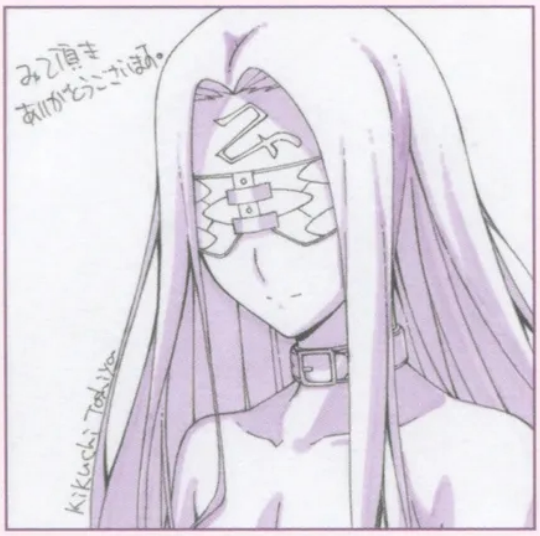
作画監督　浅利歩惟



作画監督　清水慶太



作画監督　佐藤哲人



作画監督　菊池隼也



作画監督　山岡峻



作画監督　秋山幸児



色設定・仕上げ検査・仕上げ　大前祐子



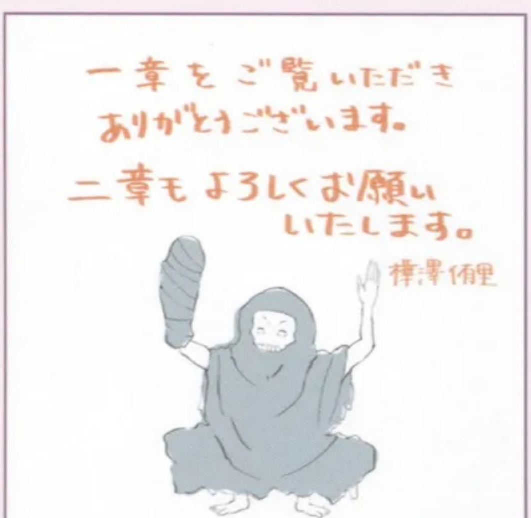
動画検査・動画　山田万莉子



動画検査・動画　足立原美保子



動画検査・動画　木下博斗

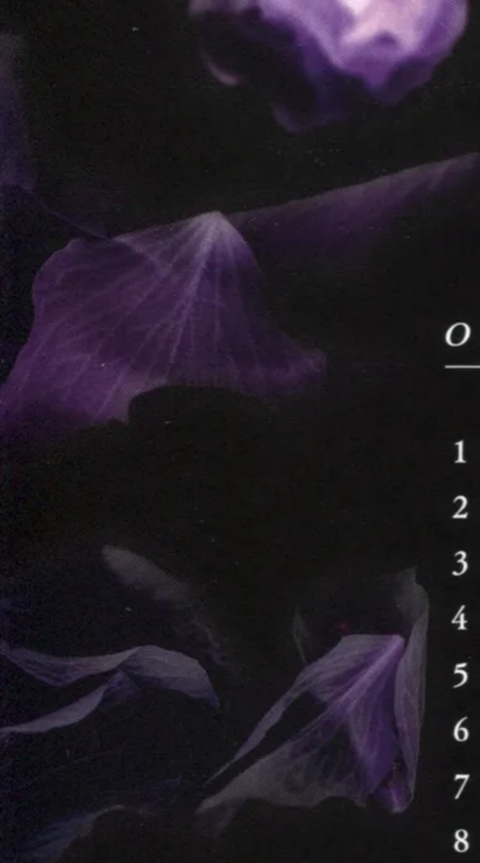


美術監督補佐・撮影　樺澤侑里



美術監督補佐・撮影　竹内香純

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower



Original Soundtrack

1：and she came to me
2：calm and quiet days
3：cherries are falling
4：calm days, passing by
5：wounded past
6：foreboding
7：open the curtains
8：the flower will bloom
9：scar of the war
10：the decision to fight
11：overpowered
12：in the maze
13：she is the Saber
14：and he vanished
15：his war, my war
16：his war, my war #2
17：crawling shadow
18：the loser has to fall
19：she decides, he decides
20：her sorrow, his anger
21：song of a tiny flower
22：lancer and assassin
23：interception
24：existence of shadow
25：what are you gonna do?
26：into the battle
27：she did not answer
28：with or against
29：fears and hopes
30：now I'm back
31：for the butterfly

Original Soundtrack STAFF

Sound Producer：梶浦由記

Producer：森 康哲

Artist Management：河内浪江 (SPACE CRAFT PRODUCE)
Recording & Mixing Engineer：小岩孝志 (SIGN SOUND)
Recording Studio：SOUND CITY
SOUND VALLEY STUDIO
STUDIO A-tone
SIGN SOUND
Musicians Co-ordination：須藤一男 (HOT WAVE)
Score Support：石川洋光
Mastering Engineer：茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)
Mastering Studio：Sony Music Studios Tokyo

MUSICIANS

ALL Keyboards & Programming：梶浦由記

Vocal & Chorus：笠原由里・Remi・貝田由里子
Chorus：東京混声合唱団
Strings：城戸喜代 Strings
Flute：赤木りえ
Electric Guitar：是永巧一
Acoustic Guitar：田代耕一郎
Drums：佐藤強一
Bass：高橋 "jr." 知治

CAST

衛宮士郎　杉山紀彰
間桐　桜　下屋則子
間桐慎二　神谷浩史
セイバー　川澄綾子
遠坂　凜　植田佳奈
藤村大河　伊藤美紀
言峰綺礼　中田譲治
間桐臓硯　津嘉山正種
美綴綾子　水沢史絵
柳洞一成　真殿光昭
衛宮切嗣　小山力也
ランサー　神奈延年
ギルガメッシュ　関　智一
ライダー　浅川　悠
アサシン　三木眞一郎
真アサシン　稲田　徹
キャスター　田中敦子
アーチャー　諏訪部順一
葛木宗一郎　てらそままさき
イリヤスフィール・フォン・アインツベルン　門脇舞以
リーゼリット　宮川美保
セラ　七緒はるひ

高橋伸也
木島隆一
古賀　葵
中恵光城
齋藤小浪

STAFF

原　画

碇谷　敦　滝口禎一
清水慶太　中村　誠
阿部　望　宇田明彦
丹羽弘美　浅利歩惟
半澤　彩　佐藤美幸
佐藤哲人　旗野遊史朗
高橋　聡　小笠原篤
高　稼偉　尾辻浩晃
小野　旭　新井博慧
辻　雅俊　宇良隆太
大曲建克　金　甫旻
岩井伸之　塩島由佳
宇都功介　前田義宏
荒木　裕　菊池隼也
永森雅人　渋谷　秀
浦田かおり　山岡　峻
角谷　理　山本知絵
秋山幸児　國弘昌之
安田慎介　小船井充
渡邊八恵子　岡田　瞳
湯川　純　下司晃生
大久保義之　藤原将吾
岡部　茜　濱　咲世
田村史彦　加藤美穂
田中敦士　豆塚　隆
茂木貴之　西條由希子
尾上　遼　外島明和
新里りお　藤本典子
小山将治

第2原画

又賀大介　豆塚あす香　原　成美
高野伊織利　栖原隆史　南雲若菜
亀山千夏　海岸麻由子　下村晋矢
河村郁美　首藤志保里　石崎夏海
中村祐美子　寺嶋智子　工藤利春
松島　晃　白井俊行　菊池美花
杉泊朋子　梅田貴嗣　木村　豪
緒方美枝子　竹内　將　橋本和紀
小林あゆみ　内村瞳子　小林友衣
外山　楓　岸野彩加　野中卓也
奥谷周子　小林　徳

WHITE FOX伊豆高原スタジオ
齊藤貴巳一　小川貴司
藤木かほる　古賀智大
WHITE FOX
佐々木 舞　小倉友介

アニタス神戸
高山さくら　中原奈緒美
太田慎之介　宇野菜穂子

震雷
Shen Hui　Zhang Ping　Zhong Hua
Wang Yi　Liu Jian　Li Sixuan
Xu Chengdai　Xu Hui　Wang Yan
Zheng Yi　Sun Weichun　Wang Yifei

Debris札幌
及川春香　熊谷香代子　菊地華子
布施千晴　菊池有騎

シルバーリンク
西尾雪乃　杉山有沙　関根侑佑
山本月穂　小林宏平　木全新

Studio NEUN
海住悠香　櫛田佳江　岡林光

和風アニメーション　スタジオリングス　スタジオグラム
Beloop　サテライト　TROYCA
プロダクションリード　BSP　キャンディーボックス
feel.　ゼクシズ　セブンアークスピクチャーズ
スタジオコメット　ヘバラギ　つむぎ作画技術研究所

動画検査

足立原美保子　木下博斗　山田万莉子

動画検査補佐

都築　萌　遠藤花織　小林友衣
岡部　茜　岡部葵　下村晋矢
島袋リカルド　内村瞳子　塩島由佳
秋山幸児　佐藤哲人　出口亜紀
仲敷公実子　竹田陽介

動　画

ufotable
阿部麦穂　竹田陽介　高野伊織利
石後夏奈　石田彩華　鏡　礼央
川嶋優香　坂上純佳　佐藤　颯
出口亜紀　中澤　健　仲敷公実子
村上仁美　勝又聖人　加藤友理
巽　一透　土屋大希　中原　月
足立原美保子　木下博斗　山田万莉子

ufotable徳島
小林友衣　外山　楓　山脇美佳
岸野彩加　島村純平　三井ありさ
川上真菜　田中　彩　平井　愛
坂東美佳　梅田遥加　野村慎太郎

feel.　イングレッサ　WHITE FOX
中村プロダクション　スタジオリングス　ゼクシズ
シルバーリンク　MSC　STUDIO MASSKET
FAIインターナショナル　reboot　MSJ武蔵野制作所
スタジオグラム　Triple A　BSP
BigOwl

美術監督補佐

樺澤侑里
竹内香純

背　景

ufotable
海老沢一男　矢中勝　今福明日香
小島あゆみ　鬼頭裕子　谷川茱理
眞鍋和棋　王歓　加藤弓絵
樺澤侑里　恒松　圭　竹内香純
衛藤功二

池之上由紀　上田瑞香　藤井かおり

合同会社DIG
関野剛嗣　三澤和浩

グラフィニカ
山口　忍　今泉聖子

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower

アトリエマカリア　里見　篤　アトリエ大門

シルバーリンク
前田　実　岩尾朱子　上野比呂美
新城湧基　立岩大実　渡嘉敷　壮
永野和宏　緑川　翔　吉田知世
秦　翔

絵梦
朝見知弥　中島雄一郎

NARA Animation
JOUNG HAN SOL　KIM YOUNG WOO　KIM MIN WOO
CHOI MIN SOON　NAM JOONG HYUN　JOUNG BYOL
CHOI GYU JEONG

PEEC Animation
NGUYEN THI BAO VAN　TRAN THANH SANG　TRAN THE ANH
PHAN VAN DAT　NGUYEN MINH QUANG　LE XUAN VINH HA

STUDIO BLUE
HER SOON NEA　PARK JUNGAH　LEE MIJIN
KIM JIHEE

色指定・仕上げ検査

松岡美佳　大前祐子　中田布美子

仕上げ検査補佐

牛尾友里恵　松山静香

スタジオロード
曽根久美子　和田舞奈　清野衿花
山中真紀子

仕上げ

ufotable
中田 布美子　大前祐子　牛尾友里恵
松山静香　恒松圭　松岡 美佳

アニタス神戸　スタジオロード　シルバーリンク
ぎゃろっぷ　STUDIO4°C　STUDIO MASSKET
FAIインターナショナル　スタジオCL　reboot
MSJ武蔵野制作所　スタジオグラム　BSP

撮　影

吉川　冴　阿部鳳駿　西山黛樹
佐藤号宙　鉄炮塚大樹　山口祐樹
井川雄翔　西中莉麻　武中敬吾
松田成志　吉田　遥　小針慎太郎
横山　暁　宍戸幸次郎　西脇一樹
小原みなみ　渡辺春菜　岩永遥菜
玄　晨光

撮影協力

カプセル
宮原洋平　関　香織(2Dデザイン)

TROYCA
佐藤仁美　甲斐喬子

平岡正浩(萌)

3DCGI

宍戸幸次郎　佐藤号宙　鉄炮塚大樹
阿部鳳駿　西中莉麻　井川雄翔
西山黛樹　武中敬吾　山口祐樹
松田成志

3D協力

平岡正浩　河野貴弘

モデリング協力

島田翔護

杉澤　翔
宮原洋平(カプセル)

ツール開発

山口祐樹
横山　暁

制作進行

戸田隆志
篠原啓吾

編集助手

實藏旬也

編集スタジオ

Sony PCL　高円寺スタジオ

オンライン編集

青木祐一
高橋由里

デジタルシネマ マスタリングスタジオ

Cine La Pista(Sony PCL)
矢部光宏
田村直果

スタジオコーディネート

伊藤秀樹
竹村知己

音響監督

近藤　光

録音

徳久智成
土屋雅紀

調整

岡部直紀

録音助手

村山魁人
川和浩之
住谷　真
李　正遠

音響効果

赤澤勇二

FOLEY ARTIST
井上奈津子

FOLEY ミキサー
山口慎太郎

音響制作・録音スタジオ

スタジオマウス
東京テレビセンター

音響制作担当

納谷僚介
後藤祐理
石黒尚人

音　楽

梶浦由記

音楽プロデューサー

森　康哲

マネージメント

河内浪江(SPACE CRAFT PRODUCE)

音楽制作

アニプレックス

主題歌

「花の唄」
Aimer
作詞・作曲・編曲　梶浦由記
(SMEレコーズ)

プロデューサー

岩上敦宏
竹内友崇
近藤　光

アソシエイトプロデューサー

髙橋祐馬
黒﨑静佳

アシスタントプロデューサー

木村吉隆
尾﨑修深

宣伝プロデューサー

片岡裕貴

宣　伝

平沼征吾
里野健太
斎藤愛裕美
枝村大地

ライセンス統括

清水広美

ライセンス・タイアッププロモーション担当

羽田賢一郎

セールスプロモーション

島田紘希

WEB担当

深田優作
紀伊恵美
岡部涼子

公式サイト制作

カークスヴィル

海外配給

後藤秀樹
西本　修
末平アサ
本間久美子
小髙洋介
木村　嵩
山内裕夏
本間　桂
李　穆
張　有沙
石垣　華

配給統括

髙橋　優

劇場営業

海老原雅美
梅本聡一郎
四方田英俊
山田絢香

タイトルロゴデザイン

有馬トモユキ(TATSDESIGN)
瀬島卓也

プロモーションデザイン

株式会社 楽日
枡野考平
吉田宣雄

特別協力

株式会社久栄社
パウパウアクアガーデン

劇場物販担当

小林　悟

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
I
presage flower

劇場物販協力

株式会社アリアナ・ネットワーク
志田英邦
株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
株式会社東急レクリエーション
図書印刷株式会社
株式会社 楽日

製作委員会

アニプレックス
落越友則　山本和子　石川恵子
菅根周一　西田文彦　三宅将典
本木　円

KADOKAWA
工藤大丈　石脇剛　菊島憲文
梅津友美(Newtype編集部)

ノーツ
こやまひろかず　BLACK　蒼月タカオ
下越　縞うどん　清武伸之
戸高宇環　笹谷徳郎

ufotable
中澤匡佐　近藤沙耶花　金本　始
岩永逼菜　渡辺春菜　坂本瞬次
玄　晨光　江原裕理　桧山　彬
チョン ソダム　尾崎修深　川部浩嗣
井筒みづき　山口哲弘　佐藤和治
大堀久美子

配　給

アニプレックス

製　作

アニプレックス
KADOKAWA
ノーツ
ufotable

原　作

奈須きのこ/TYPE-MOON

キャラクター原案

武内　崇

キャラクターデザイン

須藤友徳
碇谷　敦
田畑壽之

脚本

桧山　彬(ufotable)

脚本制作

ufotable

美術監督

衛藤功二

色彩設計

松岡美佳

撮影監督

寺尾優一

3D監督

西脇一樹

編　集

神野　学

絵コンテ

須藤友徳
三浦貴博

演　出

恒松　圭
碇谷　敦
三浦貴博

総作画監督

須藤友徳

作画監督

滝口禎一
浅利歩惟
清水慶太
佐藤哲人
菊池隼也
山岡　峻
島袋リカルド
秋山幸児

制作担当

近藤　亮

制作マネージャー

鈴木　龍

制作プロデューサー

近藤　光

アニメーション制作

ufotable

監督

須藤友徳

Product STAFF

ジャケットイラスト原画：武内崇
ジャケットイラスト彩色・仕上げ：こやまひろかず
ジャケットイラスト彩色：縞うどん
デジジャケットイラスト原画：須藤友徳
デジジャケットイラスト仕上げ：松岡美佳
デジジャケットイラスト背景：衛藤功二
デジジャケットイラストデジタルワークス：ufotable

オーサリング＆エンコード：臼杵光顕・千葉愛・野口真弓
オーサリング＆コーディネート：高山皓光・久下理
メニューデザイン：望月通隆
アートディレクター：斉藤昭（Veia）
デザイナー：山口美幸（Veia）
ブックレット執筆・構成協力：志田英邦

制作進行：松永友喜子・水野智絵
宣伝：片岡裕貴・里野健太・斎藤愛裕美
セールスプロモーション：島田紘希
プロデューサー：岩上敦宏
ディレクター：高橋祐馬・黒﨑静佳・木村吉隆

DISC1: 本編 BD	APPROX.120min.	2層	COLOR
16:9 HD ワイドスクリーン	1920x1080p	複製不能	MPEG-4 AVC
1. DTS-HD Master Audio 2ch (48kHz/24bit)　2. DTS-HD Master Audio 5.1ch (48kHz/24bit) (一部特典 16bit)			dts-HD Master Audio / dts Digital Surround DTS, the Symbol, and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc.
本編字幕　1. 日本語　2. 英語			

DISC2: 特典 DVD	APPROX.120min.	片面・2層	COLOR
Dolby Digital STEREO		複製不能	MPEG-2
16:9 LB	2 NTSC 日本市場向	DOLBY DIGITAL	Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

●このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。
●このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。
●このディスクには、コピーガード信号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを経由して再生すると、コピーガード信号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。
●このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
●くわしい再生上の取り扱い方については、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。

Blu-ray Disc
ブルーレイディスク（BD-ROM）は高品位の画質や音声を記録した新世代光ディスクです。BD-ROM 対応プレーヤーで再生してください。

DVD VIDEO
DVD ビデオは映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVD ビデオ対応プレーヤーで再生して下さい。

●このディスクは、特定の地域についてのみ再生できるように作成されています。従って販売対象として表示されている国や地域以外で使用することはできません。

COMPACT disc DIGITAL AUDIO
この CD を、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①賃貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にする事を禁じます。

［鑑賞上のご注意］
●視聴する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。●疲れている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間続けて聴かないで下さい。
＜光の刺激による発作について＞ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。
＜こんなときはすぐに視聴を中止する＞次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。
●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。
●このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

［取扱上のご注意］
●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ベンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

［保管上のご注意］
●直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。

●この商品は、一般家庭における私的再生に用途を限って販売されています。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

株式会社アニプレックス　www.aniplex.co.jp

株式会社アニプレックス
【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター
メールによるお問い合わせ：www.aniplex.co.jp
電話：03-5211-7555（土・日・祝日・年末年始除く 10 時～ 18 時）